



-Pocket Quest!-

Diario di Progetto

By
Loriano "Testament" Gori



AVVISO - In questa versione del diario sono state messe sotto spoiler informazioni che potrebbero rovinare l'esperienza di gioco, leggetele a vostro rischio.

Mi piacerebbe iniziare con un logo pucchoso o altro, ma al momento non ho nulla di tutto ciò purtroppo (cioè ormai 10/2009 ce l'ho anche, ma mi sono affezionato alla coniglietta... che cavolo non ha un nome! Anna, da ora si chiama Anna).

Cominciamo dall'inizio... mmm non ricordo più quando (oggi è il 4 marzo 2008 comincio a scrivere questo diario prima che sia troppo tardi e me ne penta), comunque diversi mesi fa, mentre noi 4 dell'Apocalisse (io, Uwe, Seymour e Kanonso) si progettava di fare un gioco tutti insieme appassionatamente, mi venne l'idea di un board game isometrico misto fra papermario con le strutture di "cartone" e Mario Party, ma senza i sottogiochi, di stampo fantasy-pucchoso, quindi con la guerriera, la maghetta con vestito lungo nel quale inciampa, la chierica occhialuta ecc. Bene quel progetto è rimasto nella mia mente dato che è più adatto, per come lo pensavo graficamente, ad un GameCube o ad un Wii che non ad un progetto amatoriale fatto con RPGMaker (si vabbè lo uso anche per fare gli sparatutto, tranne che gli RPG XD).

Ok, ovviamente il progetto che avrebbe segnato la fine del genere umano non è mai andato in porto, ma è rimasto lì nella mia mente.

Tempo dopo (ho i log da qualche parte), primi di dicembre 2007, si parlava di fare un gioco insieme io e il Kano e mi era tornata l'idea a mente che si è evoluta pian piano insieme, poi praticamente l'ho proseguita da solo, magari in futuro mi darà una mano nella grafica.

Il progetto è partito ufficialmente (creato con RPGMaker) sabato 8 dicembre 2007.

Volevo staccare un po' da Godannar, per fare qualcosa di MIO e che fosse possibile da finire, leggero e divertente (spero), senza stare a fare Kg di grafica da zero.

L'idea è quella di fare una fusione fra un JRPG classico fantasy e un gioco dell'oca (per un periodo si è chiamato in via provvisoria gioco dell'orco, poi Pocket Fantasy e poi finalmente grazie a Kano Pocket Quest), mettendoci dentro tutti i classici stereotipi di tal genere, come le locande dove curarsi, il negozietto che in ogni zona ha armi migliori della precedente, gli incontri casuali, i boss ecc.

Ovviamente quando hai un'idea un miliardo di persona l'hanno avuta prima di te, quindi parlandone con un mio amico è venuto fuori un vecchio gioco da tavolo, Talisman, ho fatto delle ricerche ed è venuto fuori pure Rune Bound, ne ho letto le regole, ma non erano applicabili alla mia idea, idem nel settore videoludico un sacco di titoli con percorsi e quiz tipo Capcom World 1 e 2 o anche Viper Paradice. Interessanti per alcuni aspetti (anche se la mia musa è Quiz Moon).

Vagliando varie soluzioni che non ricordo e non sto ad elencare, ma passavano dalla presenza di un mazzo di carte/oggetti, ai bivi, ad una struttura quadrata del tabellone, a più di un giocatore o comunque un party ecc, sono arrivato alla seguente semplice struttura che riassumo anche per me stesso:

-Il gioco avrà un solo giocatore, per il momento interpreterà la guerriera Nono (grazie ancora a Kano per il nome), avevo pensato di dare la scelta fra 3 personaggi (guerriera, chierica e maga) che avrebbero rappresentato 3 diversi livelli di difficoltà (facile, medio e difficile), ma è molto prematuro pensare ad una cosa del genere.

-Ci sarà una storia di fondo nel gioco, molto semplice del tipo principe rapito, salvato e ottieni la ricompensa agognata. Ogni tabellone rappresenterà un pezzo della storia.

Ci sarà quindi una scena animata introduttiva che narra il pezzetto di storia, poi il tabellone, il boss e ricomincia il ciclo fino alla fine. Gli ambienti pensati fin'ora sono: dintorni del castello del Re a cui hanno rapito il figlio, Foresta, grotta, Foresta maledetta o cimitero, montagna, castello del Boss finale globale (non necessariamente tutti).

-Inizialmente avevo pensato ad irregolarità nel percorso bivi ecc, ma lo voglio semplice, quindi ogni tabellone sarà un percorso diritto da sinistra a destra di 64 caselle, ciclico (quindi si torna al punto di partenza semplicemente andando avanti) e senza bivi.

-Lo scopo di ogni tabellone è fare esperienza e raggiungere un determinato livello per affrontare il Boss ed andare avanti nella storia.

-Per aggiungere un po' di sfida ed evitare che il giocatore girelli quanto gli pare per il tabellone, ho deciso di introdurre un'antagonista, ovvero un emissario del Boss finale, per ora incarnata da Etna di Disgaea (solo che dovrò lavorarci sopra perché si integra il giusto :/), che avrà lo scopo di rendere meno facile la vita alla nostra eroina.

-La partita si svolge così: il personaggio sceglie se usare un oggetto (ha libero accesso al menù oggetti/equip, rimango in forse sul far usare UN solo oggetto, ma mi pare troppo restrittivo) e poi tira un dado da 6 e avanza di un numero di caselle pari al lancio di dado. Fermandosi su una casella attiverà l'evento relativo (alcune caselle fanno eccezione e verranno attivate al passaggio). A questo punto toccherà ad Etna. Lei non si muove, ma fluttua sopra Nono e,

armata di una magica Roulette fornitagli dal Boss, decreterà un malus per il prossimo turno (o per più turni, da decidere).

Infine toccherà ad un personaggio che ho deciso di introdurre, una sorta di venditore ambulante che gira in verso contrario (quindi verso sinistra) rispetto a Nono. Anche lui tira un dado e avanza del numero esatto di caselle. Se capita sulla casella di Nono (o se Nono capita sulla sua, lui ha la precedenza sugli altri eventi) vi offre i suoi servizi. Sostanzialmente vende, a caro prezzo, degli oggetti unici che permettono di aumentare permanentemente una delle caratteristiche di Nono, ovvero Vitalità, For, Dif, Agl. Il nuovo turno ricomincia con Nono che tira il dado.

-Il personaggio ha una scheda e ovviamente salirà di livello. Oltre al Livello, possiederà le seguenti caratteristiche:

- Vitalità/salute: serve per determinare i punti vita
- For: la forza, serve per determinare l'attacco
- Dif: la capacità difensiva, serve per determinare la parata
- Agl: l'agilità, determina la velocità e di conseguenza l'iniziativa
- Px: punti esperienza accumulati
- Soldi: ^^

-Eventi previsti:

- Trappola: quando il giocatore ci capita sopra subisce un danno (o un numero variabile, ma mi pare giusto 1 solo), per variare farò 4 tipi diversi di trappole, o più se trovo grafica adatta. Una trappola non può uccidere, al massimo lascia a 1 Hp.
- INN: la classica locanda da JRPG, camminando su questa casella potrete decidere di proseguire per quello che ancora vi resta se col dado avete totalizzato di più o fermarvi. Fermandosi è possibile fare 2 cose, salvare e, previa spesa di soldi, riposarsi e curarsi.
- Shop: il classico negozietto da JRPG, come la locanda ci si può fermare volontariamente o proseguire oltre. Vende Armi, Scudi (sempre migliori di tabellone in tabellone, come lo stereotipo impone) e oggetti vari.
- Sphinx Show: Arriva la sfinge pucchosa (Cleo) e da inizio al Quiz Show, dove non si premia la conoscenza, ma si punisce l'ignoranza [Cit.]. Vi proporrà indovinelli a risposta multipla tipo test del Q.I. e se indovinate proseguite senza conseguenze. Se invece fallite random: si perdono soldi, oggetti o HP.
- Soldi\$\$\$: si trovano un tot di monete d'oro, per la gioia di Nono.
- Incontro "Casuale": parte uno scontro con un mostro del livello, la loro frequenza è data dalla quantità di caselle incontro casuale sul tabellone.
- Roulette: una casella multicolore che dona a Nono un oggetto a caso.
- +1 Livello: casella monouso, in ogni tabellone sarà possibile guadagnare un livello aggiuntivo capitando su questa casella che poi diventerà un altro tipo di casella.
- Slot Machine: se avete voglia di tentare la fortuna potrete giocare soldi per tentare di vincerne di più, finché avete soldi o finché decidete di averne persi abbastanza.

- Boss: altra casella "volontaria". Se avete raggiunto il livello previsto (oppure se volete prescindere dal livello, devo ancora decidere) fermandovi o passando da questa casella potete decidere di affrontare e, si spera, battere il malvagio boss del tabellone.

Altre possibili:

- Teletrasporto: vi teletrasporta a caso su una casella del tabellone, senza attivarla.
- Ritira il dado (non sa di niente).

-Oggetti pensati fin'ora:

- Cura: ripristina Hp (da decidere quanti o se pozioni più potenti).
- Dado truccato: permette di decidere di quanto muoversi.
- Zampa di coniglio: se si capita su una trappola, la fortuna le fa fare cilecca.
- Fune di fuga: porta alla casella prima della Inn.
- Teletrasporto: a caso.

-Rotture di palle di Etna:

- Impedisce la fuga negli incontri casuali.
- Ruba soldi.
- Ruba un oggetto.
- Ruba 1 Livello (!! Raro) e toglie un punto da un'abilità, non sotto 1.
- Può trasformare in trappole gli eventi soldi.
- Ti teletrasporta.
- Col dado esce solo 1.
- Inferno: tutto il terreno in fiamme, si subisce un danno per ogni casella percorsa (minimo 1 Hp come per le trappole).
- Nulla: cade un fulmine su Etna e per questo turno ci lascia in pace.

-Il BS: sarà un BS semplicissimo laterale 1 contro 1, non so se farlo su mappa o sovrapposto, deciderò al momento giusto.

Avrà un ATB in base alla velocità dei contendenti.

La velocità si calcola, per Nono, come AGL + BONUS/MALUS Arma + BONUS/MALUS Scudo. Per il mostro è un parametro fissato.

Chi arriva prima a 100 parte.

Si può scegliere se:

- ATTACCARE.
- USARE UN OGGETTO (principalmente Cura, non ho pensato ad altri oggetti da battaglia).
- SCAPPARE (automatico se mostri di livello inferiore).

Chi attacca calcola il suo valore di attacco dato da $(For/2)+BONUS/MALUS$ Arma+1 DADO da 6 (o 2) per Nono, valore fisso+1(o2) DADO da 6 per il mostro.

Chi difende (Dif/2)+BONUS/MALUS Scudo+DADI o valore fisso+DADI

Si confrontano i 2 risultati:

Se l'attacco supera la difesa si infliggono danni.

Se la difesa supera l'attacco non si subiscono danni.

Ora devo decidere se le armi fanno tutte 1 danno quando passano la difesa o se fanno un danno fisso (crescente) che viene scalato di un valore fisso dello scudo se riesce la difesa (Es: attacco con una spada che fa 4 danni, il nemico riesce a difendere e quindi scala ad esempio 3 danni, quindi gliene faccio 1, se non difendeva gliene facevo 4). Mi sembra meglio quest'ultima soluzione.

I turni si susseguono fino alla morte di uno dei 2.

Se muore Nono, si risveglia alla locanda e le verranno scalati i soldi per la notte. Se non ha soldi sufficienti è... GAME OVER.

Se muore il mostro, soldi ed esperienza per la guerriera!

Anche i mostri hanno una scheda:

Livello, HP, Valore di attacco, Valore di Difesa, Velocità, Soldi (che danno)

I punti esperienza che danno i mostri variano con la differenza di livello fra loro e Nono:

$$PX = \text{Max}(\text{Liv Mostro} - \text{Liv Nono} + 1, 0)$$

Questo vuol dire che se si combatterà con un mostro di pari livello si guadagnerà 1 Px, se di un livello superiore 2 Px, ecc, se di livello inferiore solo soldi e niente Px.

Ogni 10 Px si passa di livello e si può incrementare a scelta una delle 4 caratteristiche di 1 Punto (Hp, For, Dif, Agl).

Nel primo tabellone (senza contare eventuale livello bonus) si potrà raggiungere massimo il liv 6(7), partendo da un livello iniziale pari a 1.

I mostri avranno livelli da 1 a 5 e il boss sarà di livello 10

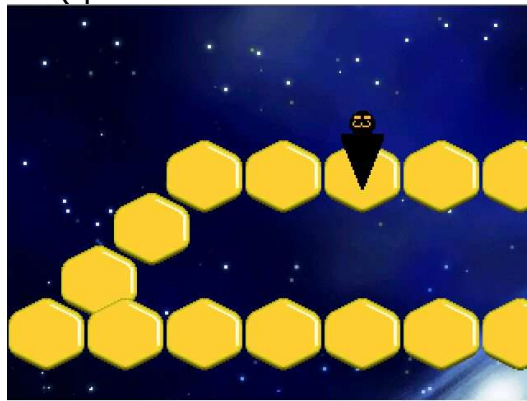
Tabellone 2: liv max 11(12), mostri da 6 a 10, Boss liv 15

Ecc.

Mi sembra di aver riassunto tutte le idee che ho a riguardo del gioco, credo non manchi nulla, al limite aggiungo ^^.

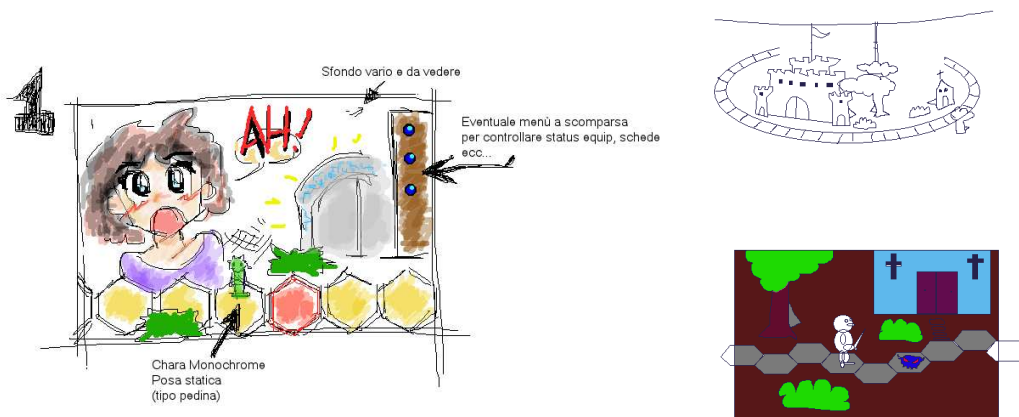
Ora un bel riassunto delle puntate precedenti per capire il lavoro fatto fino ad oggi:

Un primissimo e orribilissimo screen di prova tanto per testare il movimento. La pedina l'ho fatta in 3 (1) secondi, lo sfondo è RTP e le mattonelle esagonali di Kano. Innanzitutto si sovrapponevano male nei bivi, ma poi la struttura a bivio è stata abbandonata (qui ancora non era una struttura ciclica).



Ecco 2 concept art fatte tanto per mettere in chiaro la struttura di gioco (circa), la prima, manco a dirlo, è uno schizzo di Kano, io invece sono stato più tecnico e squadrato.

Si evidenzia la struttura ciclica da sinistra a destra.



Qui ci si comincia ad avvicinare alla struttura definitiva. Caselle e personaggio sono stati rippati da me dal gioco Quiz Bishojo Sailor Moon, un gioco di quiz tipicamente giapponese, ma con una grafica moooooooooooooolto carina (isometrico).



E' cominciata poi la ricerca di materiale. Ho scelto Sailor Mars come protagonista del mio gioco, con l'intento di editarla per renderla originale e adatta ad un contesto fantasy, quindi ne ho rippatato tutte le pose. Per quel che riguarda il resto si è subito presentato un problema tecnico: la mappa essendo ciclica da dei problemi sul panorama. Io volevo fare tutta la mappa a panorama (3072 pixel*240 = 64 caselle di 3 chip) piazzandoci poi elementi di chipset (tipo le caselle) e altre robe come picture ecc. Se la mappa non fosse ciclica andrebbe tutto bene, essendo ciclica però il panorama è automaticamente settato da RPGMaker per scorrere a metà velocità come se fosse in parallasse, questo sarebbe anche un bell'effetto, ma non è voluto. Idem per le picture, se le ancorano alla mappa andranno a sinistra all'infinito, dovrei ancorarle a tutta una serie di eventi con processi paralleli che renderebbero forse più pesante e lento il gioco.

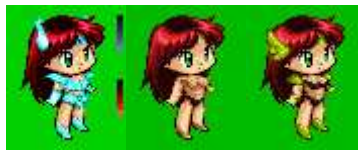
Sono costretto quindi ad usare il chipset per il corridoio dove il personaggio si muove e il panorama per lo sfondo, col risultato che nonostante non sia lontano, si muove a metà velocità. Questo inoltre implica che quando io ho fatto un giro sulle 64 caselle, il panorama è ancora a metà, quindi ho dovuto dimezzarlo in lunghezza per far tornare le cose... e vabbè.



Inizialmente volevo fare le caselle diverse, ma alla fine, avendo a disposizione quelle di Quiz Moon, ho deciso di riparle da lì e metterci dei simboli sopra per rappresentare i vari eventi con risultato soddisfacente:



Iniziato l'editing di Sailor Mars, innanzitutto le ho semplicemente cambiato colore agli occhi e ai capelli. Poi ho cercato di vestirla in armatura, il primo risultato non mi dispiaceva, ma non era il massimo. Poi ho avuto problemi col PC e mentre era in riparazione ho lavorato col portatile. Ho quindi deciso prima di spogiarla per poi rivestirla. Toglierle la marinaretta e rifarle il seno non è stato facile, ma è venuta bene. Dopodiché ho deciso di metterle un'armatura d'oro, quindi le ho fatto il diadema, gli spallini, gli stivali e 2 braccialetti. Tanto per non lasciarla nuda le ho fatto una fascia che le cingesse il seno, poi mentre pensavo a che pettorina metterle mi sono accorto che mi piaceva così, con questa specie di 2 pezzi nero + armatura d'oro, quindi l'ho rifinito per il risultato finale che, devo dire, mi soddisfa molto. In seguito ho editato tutti i frame di animazione dividendo 2 livelli, uno nuda e sopra l'armatura frame per frame.



Bon allora cos'ho fatto fin'ora? Dunque, ho completato l'intro della storia con un bel libro di favole con le pagine che si sfogliano (anni che ho sta risorsa mai usata) e alcune immagini animate per narrare che il principe di un regno lontano lontano © è stato rapito. Le scritte le ho fatte assemblando lettera per lettera (come Guttemberg ai tempi della stampa con le lettere in legno) le lettere prese dalla schermata dei Copyright del gioco Mame di Sailor (pure quelle ho rippato... di quel gioco ho fatto più di 400 snapshot). Siccome i discorsi scorrevano un po' male, ho spezzato le frasi in minifrase da due righe alternandole a scomparsa sopra e sotto.



Alla quarta pagina l'immagine sfuma in un panorama più grande che ho rippato da SD Gundam big battle 4 o una roba simile insomma il gioco in cui comandi un gundam fantasy. Ribaltato il panorama perché volevo che Nono entrasse da sinistra e arrivasse alla porta di una casa. Solo che la casa era a sinistra quindi ho ribaltato.



Ho aggiunto una pergamena sulla porta, che Nono legge. In seguito al ben nobile ideale di "ricompensa inimmaginabile" decide quindi di andare al castello per accettare la missione di salvataggio.



Al posto della vasca coi soldi inizialmente avevo messo un mucchio di sacchetti di denaro presi da Knight of the Round, ma non si capiva, quindi ho preso da Capcom Sport Club una schermata dove c'era una cicciona ricca nella vasca dei soldi, ho cancellato la cicciona, ho ridisegnato lo sfondo e la vasca mancante e ci ho messo Nono. Il risultato è anni luce avanti a sta roba qua sotto XD.



A questo punto ho cominciato il primo tabellone. Per il pavimento, ho preso un terreno da un gioco di Naruto, il panorama invece è un gran casino. Ho una lista così (COSI') di giochi dai quali potrei rippare, fra Mame, Saturn e quant'altro, ma ancora non mi sono deciso. In compenso mi piace molto una foresta che ho preso da Metal Slug 3 con Winkawaks, toglierle le scritte è stata un'impresa, ma il risultato lo tengo buono per il futuro.



Allo stesso modo ho trovato un panorama perfetto per la grotta/dungeon. Insomma mi manca sta cavolo di mappa con paesino e castello... ci lavorerò. Al momento c'è solo un panorama temporaneo fatto assemblando un villaggio di Magic Sword con un castello di Super Mario Bros... il risultato è osceno :/ rimedierò prima o poi.

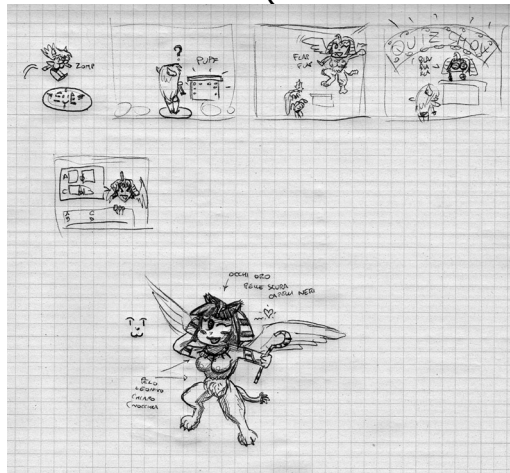
Ho una cartella piena di roba e risorse al vaglio per un possibile utilizzo, presa in rete o rippata da me. Penso che attingerò a piene mani dai vari Disgaea, anche per i mostri. Ho fatto una prova per vedere come ci stava Etna nel contesto, i colori sono un po' da rivedere, mi sa che dovrò lavorarci, ma le dimensioni da demonietto ci sono. Più che altro Etna è perfetta perché nelle risorse che ho trovato ha tutte le animazioni che ho pensato per lei.



Ecco un'altra prova, metti mai che stava bene su uno sfondo tipo cartone ritagliato... anche no.



Disegno che ho fatto per buttare giù una bozza per Cleo. Ci sarà da lavorare molto, speriamo che Kano collabori ^^ (vero che collabori?). Si si collabora.



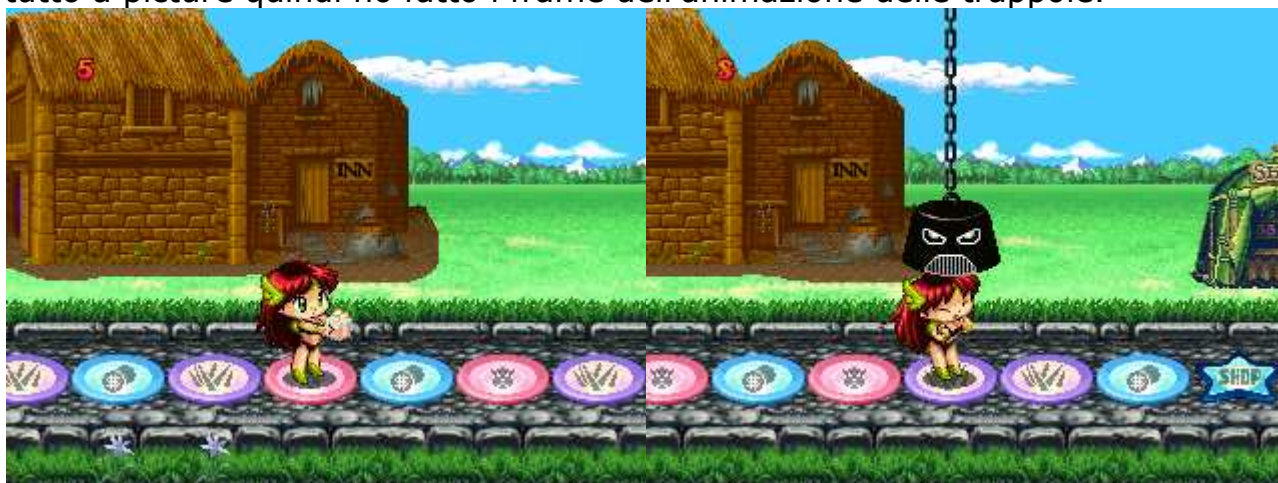
Per quel che riguarda il sonoro sono rimasto piacevolmente sorpreso dalle musiche RTP, si proprio quelle che non usa mai nessuno XD. Mi piacevano e mi parevano adatte quindi per ora le sto usando. Idem per diversi suoni, anche se alcuni ho dovuto scaricarli.

Dal punto di vista della programmazione abbiamo:

- un evento comune per l'animazione del lancio del dado quando si preme invio.
- un evento comune che, in base alla casella sulla quale ti trovi, ne mostra il numerello a picture in un angolo (Ancora tutta la grafica delle cornici è da fare).
- un evento che gestisce il movimento di 3 in 3 chip.
- un evento che se non si fa nulla manda a random 3 animazioni di Nono. Nono che batte gli occhi, Nono che si guarda intorno, Nono in equilibrio su una gamba.

-infine l'evento motore di tutto che in base alla casella sulla quale ti trovi avvia i vari eventi. Fin'ora ne ho programmati in parte 2, molto semplici. Meno semplice è trovare la grafica adatta.

Ho fatto 2 delle 4 trappole che avevo previsto. Una con un pesone (di LeiLei) che cade dall'alto e una con un regalo esplosivo. Il pesone diciamo che è stato un ripiego, ero e sono sicuro che Lei Lei in un gioco SD (Pocket Fighter, Puzzle Fighter, Namco X Capcom o addirittura Vampire Savior) finisse la sua super con la caduta di una tinozza. Volevo quella tinozza, ma non ne ho trovata traccia. Pazienza. Ero partito a fare una BA, ma alla fine si presta meglio fare tutto a picture quindi ho fatto i frame dell'animazione delle trappole.



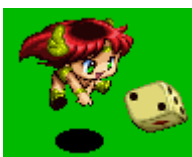
Come si vede per ravvivare l'ambiente ho preso anche dei fiori animati e, non è sullo schermo, un topo che viaggia avanti e indietro. Altre bestie e robe di sfondo previste.

Ho fatto anche i soldi, niente di trascendentale:



2 Marzo: Messi in evento comune l'evento per il Lancio del dado e quello che aggiorna il numero di caselle. Non aveva senso lasciarli su mappa, tanto sono eventi a chiamata, nemmeno processi paralleli.

3 Marzo 2008: Siccome sabato scorso Carlo mi ha detto che le metteva angoscia Nono che si schiantava sempre il dado sulla testa, ho deciso di sfruttare la seconda animazione del lancio del dado del gioco di Sailor Moon. Ho quindi fatto gli snap dal mame, li ho riportati sullo sheet, scontornati e editati. Sono 8 frame, ma Nono ha solo 4 pose quindi è stato veloce. Nell'originale il dado viene lanciato molto in diagonale in basso, sarebbe finito fuori schermo quindi ho corretto la traiettoria del dado per farlo stare in strada e ho montato l'animazione in RPGMaker. Certo mi rendo conto che il Random di RPGMaker fa veramente...bè non mi soddisfa. Ho avuto file intere di lanci uguali tanto che mi era sorto il dubbio di averla settata a caso fra 1 e 2 la variabile, ma evidentemente è normale così (succede anche con le trappole). Niente mal di testa per Nono.



4 Marzo 2008: Editato un Face di Nono preso dalla schermata dei punteggi di Quiz Sailor Moon, per usarlo magari nei salvataggi e nel menù, niente di trascendentale, anche perché ho deciso di non metterle l'armatura. Cominciato questo diario.



6 Marzo 2008: Sono 2 giorni che metto in pari sto diario XD ora ho finito e da domani si riparte a programmare.

7 marzo 2008: Ho ripreso la questione trappole. Ne parlavo in chat con Kano e lui è partito a nastro a suggerirmene XD. Mandrie di bufali, buchi nel terreno, bombe H, streghe che pietrificano, bombe con la miccia, piaghe apocalittiche ecc. XD. Di mio ho preso un altro oggetto cadente, stavolta un braccio robotico enorme e poi una colonna di fuoco che abbrustolisce Nono. Sono venuti molto bene entrambi. Avrei voluto fare Clara di Heidi che investe Nono con la carrozzella, ma... anche no XD. Però quella dei bufali non mi dispiaceva. Ricordavo la mandria di Sunset Riders quindi l'ho rippata da SNES (più facile che dal mame per via dei layer) e ho fatto una prova, ma è complicato mettere tutto insieme non ho voglia ora, me la tengo come idea per poi. Però i rip da snes hanno delle imprecisioni ed errori nelle gambe dei bufali. Quelli per Mame invece non hanno errori e sono più vari di colori, però gli snapshot salvati non è stato possibile farli frame per frame come su SNES, quindi mancano animazioni... uffa.

Col megabraccio poi mi sono accorto che sarebbe stato carino ingrandire l'ombra sotto Nono e scurirla come se fosse sovrastata da qualcosa di imminente, così ho fatto, mi ci è voluto un po' per regolare l'ingrandimento

dell'ombra e il suo spostamento, ma alla fine il risultato finale è più che buono, peccato solo che zoomando l'ombra sgrani.



Povera Nono X°D.

Fatto un chara fluttuante della pergamena del Livello +1, ma ancora l'evento è da programmare perché devo prima occuparmi dei menù e della crescita di Nono in termini di caratteristiche.

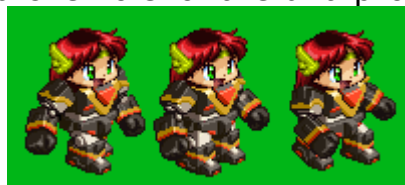


Infine ho cominciato a tirare giù una bozza di menù. Lo sfondo è preso da un rip di From the abyss, le barre (ispirate a Guardian Heroes) sono prese e

riadattate da quelle che indicano la vita in Magic Sword. Il resto, posizioni e scritte, è iperprovvisorio e verrà cambiato di sicuro.



13 Marzo 2008: Sto per dedicarmi al menù e alla sua affinatura, nel frattempo però era una vita che volevo fare una prova, ovvero questa:



Una supersuit per Nono, non chiedeteme l'utilizzo, non so nemmeno se ci sarà (presa da Makai Kingdom), però è troppo carina XD... magari è l'arma finale XD, del resto unisce in sé attacco e difesa. Bo, potrebbe essere un'ipotesi, a me i fantasy classici non piacciono.

Ho deciso di sostituire alle scritte delle icone che indichino HP, forza, difesa e agilità (e soldi) (fatte io tranne l'omino che corre ripreso da From the Abyss come le cornici ecc, sto cannibalizzando quel gioco). Ho inoltre ridotto da 30 a 26 (pari, così al massimo att e dif hanno bonus +13) il numero di barrette per farle entrare meglio.

Ridimensionata anche la cornice intorno al portrait. Ora mancano lo scritte.



Andando a sinistra ci sarà il menù equipaggiamento (freccia Equip.) (questo è il menù stat.) e a destra il menù Inventario (freccia Invent.).

In quello equip saranno visibili spada e scudo equipaggiati con il valore finale di attacco e difesa di Nono. In quello invent. Sarà possibile andare su e giù per scorrere gli oggetti e usarli con invio (visualizzare descrizione e quantità).

Pensavo che magari per ogni punto in più in HP, i punti vita potessero crescere di 2 invece che di uno. Almeno si nota meglio la crescita e poi alla fine 52 HP sono un buon numero, 26 no. (o anche 3 = 78 meglio ancora forse).

14 Marzo 2008: Continua la stesura del menù, ora siamo quasi alla fine (almeno della pag. principale). Fra cambi di sfondi, di font, di colori e di posizioni, ora l'unico dubbio è se mantenere lo stesso font Quizmoonoso pure per il nome e la classe o se scriverli con un font fatto con photoshop. Il font Balzac è bello, ma sgrana un po' quindi ho dovuto ripassarlo a mano. Ecco i risultati:



15 Marzo 2008: Scontornati 40 numeri come quelli del menù (sempre FtA), 10 per ogni colore (bianco, rosso, verde e blu), li sostituirò a quelli precedenti (comparsi solo per indicare il numero di casella e presi da Quiz Moon).

16 Marzo 2008: Tutto il giorno dietro il menù equipaggiamento dove vengono mostrate l'arma e lo scudo equipaggiati e dove vengono riassunti i valori di attacco, difesa e velocità modificati dalle armi. L'arma e lo scudo (che poi sarebbe un'ascia senza manico rovesciata perché non ho scudi...), i numeri e i nomi (che non ci sono, solo NONO e GUERRIERA per prova) sono provvisori. I numeri saranno rossi per i valori negativi, verdi per i valori positivi, bianchi per i valori che non hanno segno.

E' stata una lotta al pixel per far entrare tutto, ma mi ritengo molto soddisfatto. Dovrò stringere per coerenza anche i numeri nel menù qua sopra (poi ho scelto le scritte col carattere verde).



17 Marzo 2008: Fatto pure il terzo e ultimo menù, quello degli oggetti. Aggiunto il disegno del pulsante (X) per uscire dal menù.

Trovati tra l'altro un sacco di oggetti e scudi pure (ma piccoli) da un file nella lista della grafica da vagliare itemswea qualcosa. C'è pure la zampa di coniglio portafortuna, la corda (funne di fuga), mele e panini ecc. Ecco l'immagine:



Ogni oggetto utilizza una pagina, viene visualizzato nella cornicetta, in verde il nome, nel riquadro sotto una breve descrizione (con un font più semplice, tipo quello che ho usato su Godannar), poi quantità posseduta da 0 a 9 (0 non si vede l'oggetto). Con (Z) o si usa l'oggetto o si equipaggia se è un'arma o uno scudo, mentre con su e giù si cicla fra gli oggetti posseduti. Alla fine ho deciso di delegare a questa finestra l'equipaggiamento di armi e scudi perché è più immediato, anche se di là era meglio per vedere subito i cambiamenti di attacco, difesa e velocità. Tanto è solo ad una pagina di distanza. Ora devo cominciare a rendelo operativo sto menù...

18 Marzo 2008: Fatto poco oggi, pochissimo. Mi sono limitato, per facilitare le mie sessioni di composizione delle parole come novello Ghutemberg (o come si scrive) a creare un file ALFABETO con tutte le lettere singole minuscole e qualche maiuscola. Quelle che mancavano le ho rifatte io, le maiuscole mancati le farò se serviranno. In questo modo è più facile selezionare ciascuna lettera per comporre una parola e portarla in menù (tanto mi servirà ancora parecchio per i nomi delle armi e degli oggetti).

Pensavo poi che:

per gli scudi qualcosa da rippare c'è in D&D e in giochi analoghi fantasy.

Per le armi differenziarle in Spade, Asce e Lance. Spade bilanciate, Asce fanno più danni, ma sono più difficili da usare e più lente, Lance più veloci e maneggevoli, ma meno danni.

19 Marzo 2008: Ho cominciato a programmare il menù in gioco. Avevo iniziato con un Inizia automatico, ma anche quando è chiuso se premo i tasti freccia mi continua a ciclare le pagine nonostante lo switch sia ad OFF. Ok non è una buona idea usare un Inizio automatico (Era per bloccare tutto, ma funziona tutto lo stesso). Invece di un evento parallelo ho usato allora un evento comune CHIAMA con un po' di cicli a label al suo interno. Tutto funziona a meraviglia per ora. Il menù si accende, si spenge e si naviga fra le pagine. Insomma per ora lo scheletro c'è. Il prossimo passo è visualizzare tutte le

giuste statistiche (ho già scritto tutte le variabili, ora dovrò caricarle ad inizio gioco ad un valore di partenza). E poi dovrò occuparmi della parte Oggetti, l'unica interagibile.

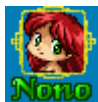
20 Marzo 2008: Sistemata tutta la parte del menù STATISTICHE, ora vengono correttamente visualizzate tutte le picture di ogni valore. Per non appesantire il codice del menù ho smontato la visualizzazione in 4 parti che vengono chiamate a disegnare l'insieme come eventi comuni: le 4 barre, HP attuali e max, il livello e i PX e infine le monete.

E' stata una faticaccia fare tutti quegli IF nidificati, ma ora torna tutto.

Ci sono volute molte picture, infatti ero partito a visualizzare il menù dalla 40, ma 10 non bastavano e sono dovuto retrocedere alla 30. Il menù statistiche, che è il più grosso, ne usa 16 fra sfondo, barre e numeri.

Ho messo anche il sonoro al menù e ho fatto in modo che le frecce ai lati della schermata cambino quando si preme la direzione.

Ho cambiato il portrait a Nono per quel che riguarda il save, o meglio ho arricchito la cornice, aggiunto il nome sotto e reso trasparente lo sfondo.



Il nome nel database invece è diventato "Tabellone 1" così nei save compare il luogo in cui si è salvato. Ora sto cercando di adattare anche il livello e i punti vita nel DB con quelli da me impostati. Per il livello nessun problema, parte da 1 e poi mi basta aggiungerne uno ogni volta che passa di livello. Per i PV invece non capisco, anche impostando le curve di crescita ai 18 per il primo livello, me ne segna 40... bo, ci studierò su. Risolto. Andava bene cambiarlo nella curva di crescita dei PV nel DB, solo che non me lo vedeva nei dati del salvataggio perché era un salvataggio precedente.

22 Marzo 2008: Dato che la musica di sottofondo copre abbastanza i rumori del menù, ho fatto in modo che quando si entra nel menù il volume cala al 50% e uscendo torna normale senza interrompere la musica. Scelta la grafica delle armi e degli oggetti pensati fin'ora, aggiunto l'antidoto, che magari può essere carino lo status AVVELENATA che fa un Pv a turno:



Ampliato l'alfabeto con gli altri 2 colori, ovvero oro e verde in modo da scrivere meglio anche i nomi delle armi ecc.

Secondo me è una buona idea, quando si equipaggia un'arma, toglierla dall'inventario degli oggetti che rappresenta quello che avete IN PIU' rispetto a ciò che si ha equipaggiato. In tal modo non sarà nemmeno possibile vendere un'arma (dato che risulta che se ne hanno 0) equipaggiata e rimanere sguarniti.

Fatte le tre picture che rappresentano le armi del primo tabellone con le loro statistiche nella schermata del menù equip e implementata la loro visualizzazione nel menù. Come al solito, per non appesantire il codice, ho scomposto anche la pagina del menù dell'equipaggiamento in 3 eventi comuni, uno che visualizza l'arma, uno che visualizza lo scudo e uno che visualizza tutti i numeri sotto a indicare i totali dei valori di attacco, difesa e velocità.

23 Marzo 2008: Sistemati tutti i numeri del menù equipaggiamento, ora ogni picture viene visualizzata al punto giusto ed è collegata alla giusta variabile. Manca ancora la grafica degli scudi, però penso di prenderli da vari picchiaduro a scorrimento medievali (Knight of the Round, D&D ecc).

Per Ora c'è uno scudo di prova che metterò preso in internet e del quale ignoro la provenienza, ma è carino XD. Ecco per ora come si presentano le prime 2 pagine del menù:



25 Marzo 2008: Pensavo che magari, per non lasciare l'inventario vuoto, potrei includere fra gli oggetti il dado standard che Nono lancia sempre. Quantità 1, non usabile con una descrizione del tipo "Oggetto misterioso che pare in grado di influenzare il destino". Così anche se non si è comprato nulla, almeno un oggetto si ha sempre (NON VENDIBILE) e non lascia vuota la pagina di inventario.

Fatta la grafica di tutti gli 8 oggetti in inventario con descrizioni, nomi e immagini, nonché dicitura del pulsante (USA o --).

26 Marzo 2008: Oggi mi sono fatto 2 partitone a The King of Dragon col chierico e col guerriero (col nano è uguale) per rippare più di 16 scudi diversi, compresi quelli nemici. Ora voglio vedere se ce ne sono di carini anche in Dungeon Magic e soprattutto D&D. Stranamente in Knight of the Round manco uno scudo...

28 Marzo 2008: Rippato ogni scudo possibile e immaginabile da Dungeon Magic e D&D, scontornati tutti e messi insieme. Alla fine quelli di King of

2 Aprile 2008: Ho deciso di mettere 4 scudi per tabellone, ma 3 sole armi erano poche, allora ho deciso di portare a 4 anche le armi, per ora ho aggiunto una Spada da Cavaliere per il primo livello, le altre le ho "scelte", ma si vedrà. Ho risistemato i valori delle armi facendo in modo che nel primo tabellone la somma dei vari bonus malus e danni fosse 1 o 2, per gli scudi 1, nel secondo tabellone 3 o 4, per gli scudi 2 ecc. Nel primo tab la lancia fa un danno, la spada 2 e l'ascia 3, nei tabelloni succ i danni aumentato di 1.

Fatta la grafica da menù equip della spada da cavaliere e dei 4 scudi.

Modificati i nomi delle immagini, ora oggetti e armi hanno il numero della variabile alla quale si riferiscono (tipo EQUIP_arma_81.png, Oggetto_61.png, EQUIP_scudo_121.png).

Fatta la grafica da inventario delle 4 spade e sistemato il loro equipaggiamento, con variazione valori ecc ecc.

Nella visualizzazione come oggetto, sotto il nome vengono riassunti i valori di Attacco (A), Difesa (D), Velocità (V), Danni (D) e Resistenza (R).

3 Aprile 2008: Finite anche le picture oggetto relative agli scudi. Si conclude così la parte di equipaggiamento relativa alle armi del primo tabellone. Ora basta semplicemente aggiungerle via via. Al menù manca solo la visualizzazione dell'uso degli 8 (6) oggetti in gioco.

4 Aprile 2008: Implementato il fatto che se premi destra vedi le 6 caselle successive, dato che a schermo se ne vedono solo 3 oltre la posizione attuale e se uno deve usare il dado truccato o anche solo SPERARE di non finire su qualcosa di dannoso, alla cieca è brutto.

Creato il System (L'HUD) che mostra in sovrimpressioni i comandi, i PV, la casella e i soldi:



Ho dovuto usare le scritte piccole, altrimenti il tutto occupava troppo spazio e non volevo fosse troppo invasivo. Quando si apre il menù, dato che ne condivide le picture dalla 30 alla 38, scompare tutto per riapparire quando il menù viene chiuso.

5 Aprile 2008: Ho deciso di aggiungere un paio di oggetti perché su 25 livelli di esperienza e 5 tabelloni solo 2 oggetti curativi mi sembravano pochi quindi ho aggiunto la mela e la super pozione:

In ordine quindi Mela (5 PV), Panino Farcito (10 PV), Pozione Curativa (20 PV), Super Pozione (Tutto).

Riorganizzate di conseguenza tutte le variabili e riordinati gli oggetti secondo il nuovo ordine, ho messo in testa i non utilizzabili (Dado 6 e Portafortuna), a seguire gli oggetti curativi, l'antidoto, i teletrasporti e il dado truccato. Totale 10 oggetti.

Fatte le immagini da inventario della mela e della Super pozione.

Fatta l'animazione di uso del panino con lei che se lo magna.

Gli oggetti usabili chiuderanno il menù automaticamente per svolgere il loro compito e mostrare l'animazione. Da aggiungere il numero di pv ripristinati.

6 Aprile 2008: Fatta l'animazione dell'uso della mela. Sostituita all'animazione -1hp, una animazione a picture. Fatte anche le animazioni per i +5 PV, +10 PV, +20 PV e Max PV da mostrare nell'uso degli oggetti di cura.

Riscritto le scritte ESCI dai vari menù col font piccolo in bianco e nero per tenere la coerenza coi font dei comandi.

Fatte le animazioni e il funzionamento della Pozione, della Super Pozione e dell'Antidoto.

Fatta l'animazione della Fune di Fuga, solo che il chara non può essere teletrasportato in un altro punto della mappa, ma ci va fatto andare a piedi, perché altrimenti quando la mappa ricompare, il panorama si riposiziona al punto iniziale indipendentemente dalla casella su cui si è sfalsando tutto. Idem andrà fatto per il Telecrystallo. E' il motivo per il quale si potrà salvare solo alla Inn che dovrà essere esattamente la prima casella centrale della prima schermata e il panorama dovrà essere costruito in modo da partire centrato sulla Inn.



7 Aprile 2008: Finita la gestione della Fune di Fuga e fatto pure il telecrystallo. C'è però un problema, o meglio, c'è sempre il solito problema. Se si premono tasti durante il Muovi Evento, l'eroe si muove nelle direzioni premute e non c'è verso di inibirne il movimento senza danneggiare altri processi. L'alternativa è muovere un altro evento che non sia il chara, ma questo complicherebbe le cose per quanto riguarda il salvataggio, dato che andrebbero gestite ogni volta le coordinate dell'evento. O forse no! Si salva solo alla Inn quindi la casella è fissata, posso mettere la posizione iniziale dell'evento guida lì, quando accedo alla mappa posiziono l'eroe sopra l'evento guida e faccio in modo che la mappa

sia piena di X e non ci si possa muovere. L'evento guida si muove come fantasma o sopraelevato e mi tocca fa muovere lo schermo ogni volta, ma dovrebbe funzionare... devo SOLO reimpostare le coordinate delle picture invece che sull'eroe sull'evento fittizio. Speriamo funzioni, domani provo. Ho passato buona parte di oggi a tentare di risolvere il problema. Permane pure il problema del panorama ciclico (tutta colpa sua!). Ora è sorta un'altra stranezza, se faccio partire il gioco, non mi muovo, salvo e carico, il panorama si sposta indietro di 4 chip, o meglio torna in posizione normale, è all'inizio che è 4 chip indietro... @_@ devo provare a variare la posizione di partenza dell'eroe.



8 Aprile 2008: Fatta la sostituzione. Ora funziona tutto. Il chipset della mappa ora è impostato tutto a X (non si cammina) quindi l'eroe non se ne va a giro, ma rimane fisso sulla casella della INN. Anche l'evento EROE FITTIZIO parte dalla stessa posizione, così quando ricarico (potendo salvare solo alla INN) lo ritrovo nella sua posizione iniziale, idem per la centratura dello schermo. L'eroe si muoveva anche circondato da X nella prova precedente perché il livello alto (le caselle) erano settate a 0 e avevano la precedenza.

Ora quando muovo il personaggio a gruppi di 3 chip, muovo l'evento fittizio di 3 e di conseguenza lo schermo per tenerlo centrato. Posso anche muoverli in contemporanea senza attese di fine movimento, ma dopo i 2 movimenti è bene porre un attendi 0.1 o 0.2 (se mov più lento) per evitare accavallamenti (o meglio, mettere un Attendi fine al muovi schermo che è il secondo ed essendo più lento o al massimo veloce uguale all'eroe, gli da il tempo di concludere il tragitto). Ora è anche più fluido.

Quindi sostituite tutte le coordinate X e Y personaggio con quelle del Fittizio, invece che dell'eroe, messe tutte le BA sul fittizio e mossi i Fittizi coi Muovi Evento. Anche la fune di fuga funziona a meraviglia.

Ora vedo di sistemare per bene il telecristallo in modo che si muova della minor distanza possibile.

Fatto. Perfettamente funzionante. Ora resta solo il dado truccato che anche per le prove mi sarà utilissimo XD.

10 Aprile 2008: Ricolorati tutti i frame del secondo lancio del dado per fare il dado truccato (viola), fatta la grafica di scelta del numero da far uscire e

implementato tutto. Ho avuto un po' di noie perché la variabile CASO che conteneva il numero non a caso veniva poi modificata dalla scelta dell'animazione durante l'attesa, quindi ho dovuto aggiustare le cose.

11 Aprile 2008: Animati i chara che costituiscono la casella dell'oggetto casuale, ora ruota come una roulette.

12 Aprile 2008: Mi ero scordato l'uso implicito della zampa di coniglio (il portafortuna). Ora se se ne possiede almeno una, quando si capita su una trappola, viene sacrificato un portafortuna per scampare ai danni (con animazione annessa).

16 Aprile 2008: Aggiunta all'evento Soldi Trovati la scritta che sale, come per le ferite, indicando il numero di monete acquisite, da 1 a 10 "+ x Oro".

18 Aprile 2008: Ho deciso che in ogni tabellone alla casella 1 ci sarà la INN, alla casella 22 lo SHOP e alla 43 il BOSS, in questo modo essendo i 3 eventi sui quali ci si può fermare a scelta, sono equidistanti fra loro. Ho fatto tutta la grafica della INN, 7 picture in tutto. Programmata la INN:



Per ora ho implementato provvisoriamente con un mostrascelta la possibilità di fermarsi o meno su queste caselle.

Stavo pensando che magari non sarebbe male aggiungere come variante nei successivi tabelloni il raggiungimento di una missione tipo "Uccidi 20 mostri", "disinnesca 10 trappole", "raccogli 100 monete d'oro", ecc prima di poter accedere al boss. Farebbero la parte delle Sub Quest.

20 Aprile 2008: Ho risistemato il system costruendone uno che si intoni alla grafica generale ri assemblando e pulendo pezzi di cornici, frecce e numeri. Non mi convince la visibilità del font sul risultato finale, ma è solo una questione di colori. Ecco il risultato nella schermata di caricamento.



28 Aprile 2008: In quest'ultimo periodo fra la tesi, la burocrazia successiva, la burocrazia per il lavoro e il fatto che sono diventato giudice dell' RPG2S game contest 2007/2008 ho potuto fare ben poco. Oggi ho aggiunto una cosina ottenuta assemblando ed editando un paio di pezzi. Quando si dorme alla Inn veniva la schermata nera con la musichina, ora in mezzo alla schermata nera appare Nono che dorme in un futon, molto più carina come scena di riposo:



8 Maggio 2008: Assemblata, sul modello della INN, la grafica dello SHOP.



16 Maggio 2008: Scomposta l'immagine principale nelle varie sotto immagini che verranno visualizzate per lo shop e per le scelte e montate in gioco. Per ora funziona solo la casella a scelta e l'uscita dal negozio.

Ancora devo decidere come visualizzare gli oggetti da comprare/vendere. Dato però che voglio fare una cosa omogenea per entrambe le cose e dato che a priori so cosa vende il negozio, ma non cosa ho io da vendere, penso che farò una visualizzazione tipo quella del menù, con gli oggetti uno alla volta su schermo, indicanti prezzo di acquisto o di vendita, nome, immagine, descrizione, quantità posseduta. Poi con esc si tornerà al menù compra/vendi/esci.

24 Maggio 2008: Uffa, fra la serie di Bleach che voglio vedermi e mi sto rimettendo in pari (mi mancavano 40 puntate ora 10), la poca ispirazione e il "perdere tempo" in chat e forum, alla fine ce l'ho fatta... Ho prima disegnato il come deve essere la schermata di COMPRA/VENDI e oggi l'ho montata. Ecco un esempio definitivo (il commento non c'entra nulla):



c'è però un problema: il numero spaventoso di picture che porta via. Per necessità di palette, lo sfondo e la venditrice devono stare separati altrimenti nella riduzione a 256 colori perdono troppi dettagli.

Partendo dalla picture 31 (quella dei menù) ho 20 picture esatte a disposizione prima di arrivare al limite delle 50.

14 picture se ne vanno in numeri.

3 in frecce (su verde, giù rosso, - bianco che indicano se l'arma/scudo è migliore, peggiore o identica sotto quei parametri).

1 per le frecce su e giù di selezione oggetto ed eventuali altri messaggi tipo "non hai soldi sufficienti" o "non puoi portare più di 9 oggetti dello stesso tipo".

Restano solo 2 picture:

1 la userò per lo sfondo (nero + negozio + cornice negozio + scritta shop + sfondo soldi)

1 per venditrice + oggetto (venditrice + pergamena + oggetto e descrizione + cornice scritta + scritte varie). Mi toccherà rifarla per ogni oggetto, pazienza.

Devo ponderare un'opzione "equipaggia subito" così da poter eventualmente vendere il vecchio equipaggiamento senza dover aspettare il prossimo giro.

PS: come non detto, ho valutato male. Le picture per i numeri non sono 14, ma solo 10, 4, quelle del prezzo dell'oggetto, sono fisse e vanno insieme alla picture dell'oggetto. Phew ^^.

26 Maggio 2008: sistemate diverse picture per il compra/vendi, compresi sfondi e commerciante. Ora praticamente manca di fare tutte le picture per gli oggetti comprabili/vendibili e poi sistemare le singole picture dei numeri. E programmare tutto. Buona fortuna.

30 Maggio 2008: Fatte tutte le picture di "compra" dei 10 oggetti (anche se alcuni in stesura definitiva non saranno subito acquistabili) e di uno scudo (quello borchiato) tutte con descrizioni nuove da negozio. I prezzi potrebbero subire variazioni in fase di testing.

Inoltre ho risistemato 18 picture di lancio dado, quelle quando atterra, perché mi sono accorto che alla base del dado c'erano 2 pixel di troppo.

31 Maggio 2008: Finite le picture relative ad armi e scudi.

2 Giugno 2008: Programmata interamente la sezione COMPRA dello Shop. Ora devo centrare le picture dei numeri e delle frecce...

3 Giugno 2008: Centrate tutte le picture del compra. Create le picture per tutti gli oggetti da vendere.

4 Giugno 2008: Finito completamente il negozio, ovvero completata anche la parte vendi, implementata l'opzione di equipaggiare subito l'arma o lo scudo acquistati, risolte alcune piccole mancanze o errori di un pixel. Fra gli oggetti in vendita, per evitare di non avere niente da vendere e da visualizzare, ho messo anche il dado a 6 facce (anche perché compare nell'inventario), ma non è possibile venderlo, quindi è il punto fermo dei propri possedimenti. Fatti quindi altri messaggi per la venditrice e le picture di vendita anche della spada di damasco e dello scudo di legno inizialmente equipaggiati. Sono venuti fuori un discreto numero di eventi comuni, ma almeno la lettura del codice è notevolmente più chiara. Sono molto soddisfatto.

Devo ricordarmi di fare: 1) Zzzzz quando Nono dorme in locanda. 2) un box decente di scelta per fermarsi allo shop/inn invece del mostra scelta temporaneo.

5 Giugno 2008: Messo lo ZZZ durante il sonno. Fatte le picture per l'avviso di ingresso nella Inn e nello Shop.

6 Giugno 2008: Programmati gli avvisi per entrare nella Inn e nello Shop che in questo modo sostituiscono finalmente gli orribili mostra scelta:



11 Giugno 2008: Dato che ora voglio fare un evento leggero come quello che ti da un oggetto a caso, ho realizzato le 9 picture con gli oggetti da soli scontornadole dalle altre.

Dato che già esistevano delle pozioni e della zampa di coniglio, le ho rinominate (Oggetto_solo_xx.png) in modo da essere uniformi fra loro e sostituite negli eventi di utilizzo oggetti.

13 Giugno 2008: Sto facendo l'evento dell'oggetto a caso, alla fine fra il forziere che esce da sottoterra, la mano guantata e l'ufo, ho scelto l'ufo che ti porta l'oggetto (e se lo riporta via se già ne hai 9 T_T).

Nel frattempo mi è venuto in mente un altro possibile malus di Etna (tanto ne ha pochi), se capita al momento giusto è bastardo... SCIOPERO. La Inn e lo Shop restano chiuse questo turno XD. Gh.

Finito l'evento "?". Ora con una musichetta misteriosa e un abbassamento delle luci, arriva l'ufo catcher a portarci un oggetto a caso fra la zampa di coniglio e il dado truccato (da ogg62 a ogg70). Se ne abbiamo già 9, come è venuto se ne va fra il disappunto di Nono. Se invece se abbiamo meno di 9 ce lo cede, ritira i carrelli, fa un po' di movimenti a zig-zag ufeschi e parte verso l'infinito con un effetto brillio all'orizzonte. XD. (MI SERVE IL RUMORE DEL *BLINK*)



15 Giugno 2008: Ora mi sto occupando dell'altro eventucolo del level UP, per ora ho rifatto da zero le picture dei riflettori e aggiunto il rullo di tamburo. Dato che però veniva troppo poco scuro il resto dello schermo, ho diviso in 2

picture: la luce e il "nero". In questo modo posso dare 2 trasparenze diverse ai vari layer.

Da notare l'ombra che cambia.



17 Giugno 2008: Uff, non sembra, ma solo scorrere risorse porta via un sacco di tempo. Ho trovato forse una musichetta adatta al Level Up. Nel mentre ho anche trovato l'effetto sonoro del registratore di cassa (sepolto fra mille midi e wav) che ho prontamente messo nel negozio.

18 Giugno 2008: Aggiunti gli applausi e 8 secondi di BA con l'effetto applausi. Ho fatto anche i frame per l'inchino che aggiungerò per ringraziare il pubblico che applaude.

19 Giugno 2008: La scena continua, aggiunti i vari inchini e messi gli occhi chiusi, fatta la scritta level up, nonostante possa sembrare fluttuante è statica. Sto pensando che effettivamente la pergamena fluttuante non mi serve a una bega, ora valuterò se toglierla o meno. Di fatto è carina, ma se ci passi sopra le stai davanti e non è carino, anche starle dietro non è un granchè. Metterla in alto ha poco senso... bo. Come non detto ho reso meno statica la scritta impostandole una ondulazione col muovi picture, dato che si può.



22 Giugno 2008: Completato l'evento. Messa la musica di Lucca da Chrono Trigger di sfondo, fatta la schermata di incremento delle caratteristiche funzionante con tutti i controlli del caso e aumento delle variabili dirette e indirette. Il rumore dell'aumento caratteristica (1up.wav) è un po' basso però...

Aggiunte 2 musiche, per diversificare la Inn e lo Shop. Prima c'era sempre la stessa musica del tabellone.

In verità manca che la casella +1 cambi in un'altra o a caso o soldi. Lo switch c'è già ed è funzionante, ma devo far cambiare grafica alla casella e nell'evento che gestisce le caselle, cambiare il numero di evento relativo.

23 Giugno 2008: Ora che il level up è concluso, sono passato alla slot machine. Ogni evento, per quanto semplice sia, porta con sé una difficoltà intrinseca dovuta alle scelte da fare in campo visivo. Speravo di trovare una slot da far piombare in campo riprendendola da qualche gioco di casinò ecc, e invece nulla di nulla. Allora ho deciso di improvvisarla. Sono incappato nella ricerca, in una carta di Yu Gi Oh, ovvero un robot slot machine e ho pensato potesse essere un'idea valida, quindi dopo un po' di bozze e prove ecco cosa ho assemblato fin'ora per dar vita a Vegas il robot slot machine:



Ha un certo sguardo truffaldino, la coniglietta sulla corona abbellisce il tutto. Speriamo che non porti via troppe picture... ne ho solo 8 a disposizione °_°. Oh bè non è detto del resto anche se visivamente è dietro Nono, su schermo molti pezzi potrebbero essere messi davanti senza che nessuno se ne accorga.

24 Giugno 2008: Concluso graficamente King Vegas. Ho rifinito i bordi, fatta la manopola, la bocca e... la lingua con la quale prenderà le monetine. Smontate le varie parti per le animazioni: ho la faccia frontale (picture 6), gli ingranaggi e la coniglietta (picture 2) che alternano 2 animazioni, poi una picture per ogni occhio (picture 3, 4 e 5). C'è la faccia con la bocca aperta per parlare e con la lingua (sempre da sovrapporre alla picture 6).

Per ora è animato l'evento con la slot che scende, si anima, parla e risale.



26 Giugno 2008: Anche se serve a poco in termini di gioco, per rendere più ordinate le risorse ho rinominato tutte le animazioni di Nono facendole cominciare con "Nono_". Poi ovviamente ho dovuto sostituire in tutti gli eventi del gioco. Meglio ora che poi. Idem per le immagini dell'Intro ("Intro_"). In teoria dovrei aver fatto tutto a modino, semmai ci fossero magagne salteranno fuori :3.

27 Giugno 2008: Continua il gioco d'azzardo! Ho aggiunto i baffi a sua maestà King Vegas... ora è più re. Fatti 16 frame di animazione della lingua che va giù e torna su con la monetina, e 3 di leva in azione.



Ora devo animare gli occhi e programmare la roulette
Ecco l'idea, 3 simboli, si punta una moneta:

- se escono 3 simboli diversi, nulla;
- se escono una o più facce di Etna, nulla;
- se escono 3 facce di Etna...si perde tutto: aspirapolvere succhiasoldi;
- se esce una coppia di ciliegie si vince 1;
- se esce tris di ciliegie si vince 5;
- se esce coppia di cocomeri si vince 10;
- se esce tris di cocomeri si vince 20;
- se esce coppia di diamanti (il 7 non l'ho trovato) si vince 50;
- se esce tris di diamanti jackpot: 1000 monete (WOOOOO);

fatti tutti gli "occhi" compresa animazione della rotazione. Praticamente la grafica è fatta, a parte il parlato ed eventuali cadute di premi (mi piacerebbe le montagna di soldi con Nono sotto XD).



29 Giugno 2008: Fatti tutti i baloon con le frasi di King Vegas e programmato l'evento nella sua struttura. Ora manca "solo" il pezzo centrale, ovvero quello dove si decide cosa esce e quanto si vince.

01 Luglio 2008: Fatta l'emoticon della goccia, voglio fare anche quella dell'incavolatura con lo scarabocchio. Sto programmando il motore della slot. Le possibilità sono 2: impongo delle probabilità io, ad esempio il jackpot 1/100, si perde 50/100, ecc e per ogni fascia di probabilità cerco di fare venire una combinazione di occhi valida a caso (per evitare ripetitività), ma così devo pensare a un numero enorme di combinazioni da visualizzare ($4*4*4 = 64$) e visualizzarle anch'esse caso. Prima il risultato poi la visualizzazione.

Nel secondo caso lascio andare la slot a caso e poi valuto ciò che è uscito.

Ho tentato questa strada e ho fatto una prova, ma spendendo 20 monete ne ho vinte 1187 (jackpot pure!) un po' troppo conveniente.

Potrei pesare un po' meglio le probabilità imponendo una maggiore frequenza al simbolo di etna e minore al diamante invece che farli equiprobabili, tipo su 10 volte 4 esce etna, 3 la ciliegia, 2 il cocomero e 1 il diamante, ma si rischia di rendere troppo probabile la perdita totale.

Ora provo a vedere le singole possibilità del primo caso in modo da contarle.

Male molto male:

PERDERE TUTTO: 1/64

PERDERE: 42/64

COPPIA DI CILIEGIE: 6/64

TRIS DI CILIEGIE: 1/64

COPPIA DI COCOMERI: 6/64

TRIS DI COCOMERI: 1/64

COPPIA DI DIAMANTI: 6/64

JACKPOT: 1/64

Come si vede si perde più della metà delle volte (e questo può essere un bene), ma non c'è differenza per le vittorie, mentre invece eventi meno vantaggiosi come la coppia di ciliegie dovrebbero essere più frequenti di una coppia di diamanti, per non parlare del jackpot e del perditutto che dovrebbero avvenire 1/100.

Ok, mi tocca stilare una serie di fasce di probabilità.

02 Luglio 2008: Mi è stato fatto notare che le scritte in blu e nero si leggono il giusto, forse non sarebbe male usare dei colori più chiari, quindi ho pensato di usare un rosa chiaro per quando parlano donne, celeste per gli uomini e un grigio molto chiaro per le cose neutre tipo descrizioni oggetti ecc.

Stilata la percentuale della slot, spero vada bene, inoltre ho trovato un po' di effetti sonori per la stessa, ovviamente da sistemare, ritagliare ecc:

PERDERE TUTTO: 1%

PERDERE: 50%

COPPIA DI CILIEGIE: 22%

TRIS DI CILIEGIE: 10%

COPPIA DI COCOMERI: 8%
TRIS DI COCOMERI: 5%
COPPIA DI DIAMANTI: 3%
JACKPOT: 1%

Per ora ho programmato tutte le visualizzazioni, tranne quelle del caso più numeroso ovvero la perdita, di 42 casi ne ho fatti solo 15, domani finisco tutte le visualizzazioni e spero di potermi occupare delle visualizzazioni.

03 Luglio 2008: Finita tutta la programmazione base, ora mancano da mettere i suoni e le animazioni dei soldi guadagnati/persi. Ho giocato un po' e tendenzialmente si vince, ma un paio di volte nella mia cupidigia ho perso tutto (come deve essere eheheheh). Molto da "ancora un gettone, questo è l'ultimo, ok l'ultimissima e smetto... ah! Ho vinto, allora continuo!" XD potrei passarci ore...

Cambiati i colori a tutte le scritte (quasi tutte). Tutte le scritte, sia elaborate che semplici, nella Inn e nello shop (dato che parla una donna) sono rosa. Tutte quelle impersonali dei menù con le descrizioni sono grigio chiare, tutte quelle di King Vegas, che è "maschio", sono celestine. Invariate le scritte elaborate dei menù, dell'intro e dei cartelli supponendo una voce narrante maschile. A scanso di errori ho salvato le vecchie versioni con i colori blu nella cartella della roba vecchia. Ricorrette anche diverse descrizioni oggetti dello shop (tipo il dado truccato, le armi e un paio di scudi) che avevano la prima riga un pixel più in su rispetto alle altre scritte.

05 Luglio 2008: Ho aggiunto un paio (3) baloon a king Vegas nel caso di sfiga nera che perdi tutto. Ho rimodificato un'altra volta le probabilità, portando al 60% quelle di perdere (diamine si vince troppo a questa slot...) ora sono:

PERDERE TUTTO: 1%
PERDERE: 59%
COPPIA DI CILIEGIE: 13%
TRIS DI CILIEGIE: 10%
COPPIA DI COCOMERI: 8%
TRIS DI COCOMERI: 5%
COPPIA DI DIAMANTI: 3%
JACKPOT: 1%

Ma non è possibile!!!! Il primo gettone JACKPOT!! Ma questo è culo XDDD! Vabbè per il resto si perde un po' di più.

Ritagliati e aggiunti i suoni della manopola, delle ruote che si fermano e della vittoria. Ora vorrei un po' di soldi che cascano e un aspirapolvere che ripulisce. Nonno quando perde tutto e magari le porta via anche il reggiseno con scenetta fanservice.

07 Luglio 2008: Non sono riuscito a trovare nessun gioco con un aspirapolvere a parte tumble pop, ma è comunque troppo piccolo per le mie esigenze. Nemmeno nelle millemila risorse che ho risetacciato ho trovato nulla

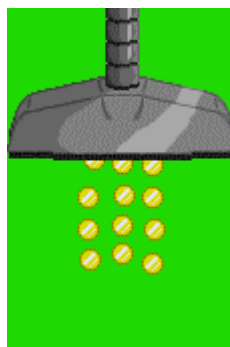
(a parte qualcosa che mi ispirava e potrebbe essere utile in futuro, chissà). Quindi pixel time, me lo faccio da me, ma ora è tardi e non c'ho voglia di rifinire, per ora sono qui:



08 Luglio 2008: Continuato un po' l'aspirapolvere, ora l'ho un attimo ristretto e sto sfumando i bordi, manca solo il tubo da rifinire ed è fatto (mi pare un buon risultato ^^):



09 Luglio 2008: Finito l'aspirapolvere e fatti una 20ina di frame di risucchio delle monete. Le monete le ho prese da un altro gioco, ma le ho ricolorate e sfumate io e poi avevano il bordo nero (manco fossero carte di Magic). Non l'ho ancora visto in game, ma sono soddisfatto. Ora cercherò di fare la scenetta del reggiseno, inoltre se si perde tutto, ma non si hanno monete, devo ricordarmi di omettere il risucchio di monete. Più che altro vorrei fare un risucchio di durata proporzionale a quante monete si hanno. Se se ne hanno solo 12, inutile stare a tirare su monete per 5 secondi, ma forse mi faccio troppe seghe mentali XD.



11 Luglio 2008: Piccola considerazione. PICCOLO (ora anche lui SA!) mi ha fatto giustamente notare che c'è una certa differenza di stile fra gli oggetti, perché fondamentalmente le armi non hanno outline, mentre gli oggetti hanno un bordo nero (pure loro XD come le monete). Il bello è che in scene come l'uso del panino o della mela avevo già provveduto a togliere questa bordatura (che poi i dadi non hanno, provenendo da Quiz

Moon). Devo ricordarmi di toglierla dalla picture solo_, da quelle dello shop e da quelle del menù. Sempre odiato i bordi neri.

Rifatti i bordi dove era necessario e tolti dove invece bastava toglierli, per ora solo alle picture solo_.

Fatte tutte le picture dell'animazione del risucchio del reggiseno di Nono. Messe insieme a quelle del risucchio dei soldi e programmato il tutto.

Sono un sacco di picture, in pratica ho anche messo un if che se non hai monete salta subito al risucchio del reggiseno, mentre se hai meno di 100 monete il risucchio delle stesse dura la metà.

Alla fine lei rimane nuda e pietrificata per l'imbarazzo, appare magicamente una tendina che la copre e lei si cambia tornando nella solita posa stand.

E' ancora molto da temporizzare, ma ora sono stanco, ci penserò domani.

13 Luglio 2008: Finita di temporizzare la scenetta (tutto questo per una cosa che accadrà una volta su cento...). Ho anche finito di sostituire le immagini degli oggetti coi bordi aggiornati in quelle relative allo shop (compra e vendi) e al menù.

Ora per finire la slot manca solo la scena della vittoria in cui in teoria vomita soldi e magari pure il jackpot, nel quale viene sepolta dalla montagna di soldi XD.

Ok fatta l'animazione del vomita soldi e pure proporzionale a quanti ne vomita (non precisa, ma proporzionale), manca solo il Jackpot!



14 Luglio 2008: Fatte le animazioni della cascata di monete per il jackpot (4 alla volta invece che 2), con musichetta di SMB ed evento parallelo per ciclare il getto di monete. Ho anche fatto in modo che alternativamente il suono delle sirene e delle monete si senta dalla cassa destra e sinistra, speriamo si noti.

15 Luglio 2008: Ho cominciato a fare le animazioni del jackpot che vedono Nono man mano sommersa dalle monete. Mi sembra stia venendo bene ^^.



17 Luglio 2008: Finita la slot machine ^^! YEAH! Dal 23 giugno che ci lavoro, quasi un mese, cavolo. Potrebbe essere un gioco a sé XD. Fatte tutte le animazioni del progressivo accumulo di monete su Nono. Questo chiude direi definitivamente la slot (a meno di non aggiungere il brillio ai diamanti quando escono vittoriosi tipo coppia o jackpot o altri suoni).

Ora non resta che Cleo e il BS. A proposito del BS stavo pensando che magari quando capita un incontro, abbuio lo schermo e tramite uno switch faccio sparire tutte le mattonelle (che dovrebbero essere messe come chara, ma rimane il problema del punto iniziale), spariscono gli hud e Nono si posiziona a sinistra in posa da combattimento, dopodiché faccio riapparire lo schermo con i nuovi hud e i menù.

Immagine del giorno:



Mi dice PICCOLO che il gioco è molto colorato e per questo le emoticon paiono smunte con quei colori tenui, forse è il caso di accendere un po' di più il bianco di sfondo e i colori della goccia e del cuore.

Kano invece mi dice che King Vegas si confonde con lo sfondo e forse necessita di un outline nero, ma nulla nel gioco ha outline così marcati, inoltre è solo perché ho messo la casella davanti alle case di... un attimo, me ne accorgo ora, ma che è? Mattoni marroni? Bha! Case di merda... in tutti i sensi XD.

18 Luglio 2008: Ho alzato al massimo sia contrasto che saturazione del file delle emoticon e nonostante tutto ho reso più rosso il cuore. Ora da smunte sono passate a vive e accese come il resto XD.

Aggiunto lo sbrilluccichio dei diamanti. Ora ogni volta che un occhio si ferma su un diamante, c'è un effetto brillio con sonoro. Il problema è che l'animazione dei rulli successivi si fermava per gli 0.5 secondi necessari all'animazione, quindi per evitare questo spiacevole effetto ho intervallato l'animazione del brillio con quella della rotazione ottenendo il risultato sperato.

Aggiunto il doppio brillio di tutti e 3 i diamanti durante il jackpot.

Infine per evitare che gli occhi passassero dalla figura alla pupilla istantaneamente, ho introdotto un rollio dell'occhio prima di far comparire la pupilla.

Ora direi che anche a rifiniture la slot sta a posto.

E' tempo di pensare a Cleo e al BS.

Visto che c'ero ho cominciato a prendere uno sfondo adatto allo Sphinx Show, dato che l'altro giorno giocando a Spin Master sul mio cabinato l'avevo notato, ho rippato, ritagliato e coperto le scritte con altra sabbia, la seguente immagine da elaborare poi come scenografia egizia:



19 Luglio 2008: Oggi ho fatto un piccolo passo indietro e sono tornato alle trappole. I tori in carica voglio metterli assolutamente, quindi mi sono mosso in tal senso. Vado quindi a presentarvi i 2 più grandi amici del rippaggio:

Animget: programmino che quando gli dai il via comincia a scattare foto alla finestra attiva al ritmo di 1 ogni centesimo di secondo o giù di lì tenendola in memoria se è differente dal frame precedente.

FastStone Photo Resizer: altro programma che permette di agire su cartelle di immagini e sul quale tornerò dopo.

Dato che i tori della versione super nintendo di Sunset Riders avevano degli errori grafici, mi sono rassegnato a doverli rippare da mame, non potendo ottenere un numero decente di scatti premendo il solo F12 come a Track'n'field, mi sono deciso a provare animeget quindi gli ho dato il via nel momento della carica dei tori per prenderla tutta...

751 foto bmp dal peso di 3 mega e rotti XD che a momenti mi inchiodavano il PC. Colpa mia perché la risoluzione del mame era 1024*768, allora ho riportato alle dimensioni originali del gioco, senza filtri e ho rifatto le foto, molto più piccole e più veloci da salvare. Animeget ha lavorato egregiamente.

Problema: tutte immagini BMP (pesanti, mi servono PNG) a 16 milioni di colori (me ne servono 256) e di dimensione 290*230 (mi servono 320*240).

Fuori discussione mettermi a modificarle e rinominarle una per una, sono centinaia, allora ho cercato un programma in rete che permettesse di convertire una cartella di immagini da un formato all'altro e ho trovato da scaricare gratuitamente il programma suddetto... *_* stupendo.

Con un'interfaccia semplicissima ho selezionato la cartella e gli ho detto di:

- Convertirle in PNG;
- Cambiarli nome in Trappola_Tori_*** con un numero progressivo a 3 cifre (001, 002, ecc);
- Convertirle a 256 colori;

- Ridimensionarle a 320 di larghezza (perché i tori devono spuntare da una parte dello schermo e andarsene dall'altra) mantenendo la proporzione in altezza;
- Infine croppare le foto a partire da 0,135 fino all'angolo in basso a destra.

20 secondi dopo avevo tutte le foto perfettamente riadattate ai miei voleri: stupendo!

Fatto sta che ci ho pensato un attimo e mi sono reso conto che comunque sono centinaia di immagini a cui va tolto lo sfondo (il mame non ha i layer) e vanno inserite una per una come animazioni dentro RPG maker.

Allora ho fatto dietro front, ho ripreso le immagini originali convertendole sono in PNG a 256 colori col nome progressivo e ho isolato gli 8 frame di animazione di un toro scontornandoli per bene.

Mi baserò su tori singoli mandandoli in loop e gli cambierò colori (penso li farò sul nero, perché i tori color cacchina di Sunset Riders non sono proprio il massimo).

Chi ha creato questi 2 programmi è da fare santo.

Ecco una prima prova, modificato il manto e messi gli occhi rossi:



20 Luglio 2008: Finiti di sistemare tutti gli 8 frame di animazione del toro, colorati, centrati e sistemati nei dettagli.

21 Luglio 2008: Censite tutte le picture nel file di testo preposto. Ora per ogni layer so quali picture vi transitano, in questo modo posso organizzare meglio il loro utilizzo, valutando quelle che non compaiono contemporaneamente e l'ordine di profondità.

Posizionato il toro nelle giuste coordinate Y, penso che ne farò una decina, ognuno su un layer diverso e scalati di un paio di pixel di profondità l'uno dall'altro. Solo m'è venuto il dubbio che siano un po' piccoli di dimensioni, forse dovrei raddoppiare, però Nono si vedrebbe sotto le gambe. Effettivamente devo pensare a qualcosa quando viene investita, perché non è che sparisce di visuale, a meno che non la faccio volare via...



22 Luglio 2008: Nuove idee per trappole venute fuori in chat con PICCOLO, magari da foresta:

-alveare con api;

-tagliola;

-casella a molla, lei sparisce all'orizzonte, poi rientra correndo nello schermo e inciampa su un sasso facendosi il danno;

-troncone alla rambo (controllare in metamorphic force);

-idolo d'oro, lo raccoglie e arriva il pietrone alla Indy (riappare da spin master);

-SCHIACCIASASSIIII!! WRYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY!!! (LOL grazie PICCOLO!)

Comunque ho sistemato un toro, ho intenzione di animarne 8, li ho distribuiti 4 prima di Nono (come layer) e 4 dopo, di ognuno ho stabilito le coordinate verticali (più ci si allontana e più si alza), ora devo solo sistemare per ogni toro il numero della picture e la y. Per dare il via alla trappola voglio far cadere un fazzoletto rosso dal cielo e quando Nono lo raccoglie arrivano i tori inbufaliti (o intoriti?)

Prova (non saranno così fitti nella versione definitiva):



23 Luglio 2008: Sistemati i primi 5 tori e trovato il drappo rosso da far volare in mano a Nono, preso dalla sciarpa di Black Bravoman da NamcoXCapcom.

24 Luglio 2008: Finiti tutti i tori. Provati in game e distanziati all'accensione di 0.1-0.4 secondi, aggiunto l'effetto terremoto, il suono del terremoto e i "muuuu". Praticamente finito. Ora devo fare la parte iniziale col drappo rosso e poi fare Nono che frulla mentre i tori le passano accanto.

25 Luglio 2008: E' finita. La trappola dei tori è finita. E' la più lunga che c'è, sia per durata che per quel che riguarda la sua costruzione. Arriva dal cielo un drappo rosso che svolazzando finisce in faccia a Nono, che perplessa se lo toglie, quando ecco arrivano 8 tori inferociti dal drappo rosso che passandole accanto la fanno frullare come una trottola finché alla fine cade e si fa un PV. XD. Meravigliosa.

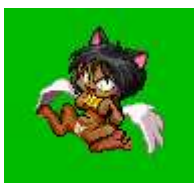
Ho anche abbassato di molto il volume durante l'esecuzione di tutte le trappole, mi pareva meglio.



26 Luglio 2008: Cominciato a fare esperimenti per Cleo. Rippato il boss del cimitero di Quiz Moon, presa testa e coda, preso il corpo di Nono passato sotto varie modifiche come si vede sotto, scurita la pelle, aggiunto il pelo, le ali e gli occhiali. Le ali però hanno una prospettiva del cavolo, credo che le cambierò.



Kano invece giustamente ribadisce che una sfinge è quadrupede, come dargli torto? A me però serve che le braccia superiori siano prensili. O la metto accoccolata tipo cane che dalla zampa... intanto si è offerto di sperimentare anche lui:



Un genio, un eroe, un mito XD. Si però a me così non riesce, non ho il senso dell'anatomia che ha lui (gongola su! XD)

27 Luglio 2008: Fatte un altro po' di espressioni a Cleo, così non è sempre incazzata, per ora aspetto a continuarla che se me la fa Kano mi piace anche quadrupede.

Ho cominciato a dedicarmi al fondale del quiz show quindi ora c'è il telone e le impalcature con telecamere e riflettori (rippate un po' da un Fatal Fury, un po' da uno stage di KoF 97). Pure Nono con le cuffie da quiz XD. E' ancora tutto da attaccare al posto giusto, manca la scritta "Sphinx Show" con le lucine ecc, la postazione di Cleo e quella di Nono, poi non so dove piazzare le domande a sto punto, come al solito lo spazio è risicato.



28 Luglio 2008: Continuato lo show, per ora siamo a questo punto. Le postazioni sono solo abbozzate nella loro struttura tridimensionale, poi andranno colorate meglio. La scrittona Sphinx Show per ora è questa, non mi dispiace, ma forse si può fare di meglio. Magari scritta in verticale su un obelisco, oppure appiccicata in alto orizzontalmente (ricordiamoci che deve entrarci anche lo schermo con la domanda e forse un cronometro, le 4 risposte multiple vanno in basso).



Poi pensavo che magari lo show si poteva chiamare tipo "Chi vuol esser seppellito" o "Chi vuol essere mummificato" o una roba così XD. Cleo in quanto "gatta" la vedrei bene mentre, aspettando la risposta, si distrae con una farfalla o si pulisce leccandosi (non lì!), con delle frasi tipo "Nyaaa~", di umore estremamente variabile, passa dal darti del "dolcezza" al "patetica". Si potrebbe fare al meglio di 2 su 3 risposte per farlo durare un po' di più. Se fallisci cade il sarcofago di Anakariss (Dark Stalker), se ne vinci 2, passi senza danni, se fai perfect porti a casa un po' di soldi in premio (Busta A, B o C?) XD.

29 Luglio 2008: Oggi non ho potuto fare un tubo, MA ho pensato il nome dello Show: "Chi vuol Esser Millenario?" XD nel senso dell'essere mummificato e seppellito vivo per mille anni. Non si creda dunque che Cleo sia innocua. Nella malaugurata ipotesi di 3 fallimenti su 3 arriverà sempre "papino", ma il sarcofago si aprirà e le bende ci porteranno dentro per il Game Over. Oh, almeno una su tre cacchio salla!

Altre idee sparse:

-Cleo potrebbe mangiarsi un pesce.

-Mi serve la musica della suspense quando deve dirti se la risposta è giusta "ok allora è la risposta definitiva, la accendiamo, ecc ecc, vero?"

-quando devi rispondere tic tac tic tac e cronometro... 5 secondi. Magari a lancetta con l'ultimo quarto rosso.

-forse è il caso di aggiungere un po' di decorazioni egizie prendendole da spin master (Stage 2), ma lo schermo mi pare anche troppo pieno.

-potrei aggiungere quegli sgorbiotti dello sheet di Anakaris che ballonzolano in giro tipo ballerini o altro impiego.

-"Qui non si premia la conoscenza... si punisce l'ignoranza!";

-"Ok ok, immagino che questa sia la tua risposta definitiva, la accendiamo ecc, ecc, saltiamo questi inutili convenevoli";

-"Dopo questa risposta dovrei darti in pasto agli alligatori del Nilo...";

-idea di PICCOLO: la scritta del titolo della trasmissione solo all'inizio tipo sigla Tv e poi sparisce.

-OT: in spin master ci sono un sacco di begli sfondi, potrebbero essere utili per editare i miei.

-azz, mi stavo scordando! Aggiungere una variabile alla rotazione dei tori per farla continuativa. Io so cosa voglio dire! XD

30 Luglio 2008: Sistemata l'animazione di raccordo del "frullare" di Nono dopo i tori tramite variabile. In pratica dato che l'evento quando viene spento non lascia sempre nella stessa posizione Nono, ad ogni animazione ho associato un valore impostando una variabile, così quando l'evento finisce capisco a che punto è e posso completare il giro per poi farla rallentare e cadere senza che salti un frame.

Ho messo un po' di effetti di luce ai riflettori facendoli diradare col dithering (lo odio il dithering >:(). Non li faccio arrivare al pavimento, ma li disperdo dopo poco.

Alternativamente potrei farli accendere in alternanza e alternare (e 3) le 2 picture.

Praticamente finito il logo, ma non mi convincono le scritte (tralasciando il fatto che quella sopra è da rifinire). In verità millenario mi va anche bene, ma è il "chi vuol essere" che non mi sconfiggera (la somiglianza comunque c'è):



31 Luglio 2008: Finito il logo. Siccome la scritta curva faceva schifo, ho messo le 2 scritte parallele. Il logo arriverà senza scritte ruotando e zoomando, poi da frontale fuori schermo ci si schianteranno prima la scritta di sopra e poi quella di sotto (e magari i trespoli che ballano):



Ho fatto anche le postazioni di Nono e Cleo rifinando la colorazione e le sfumature. Praticamente la grafica è a posto, mancano le non poche animazioni di Cleo (KANOOOOOO ç_ç, senno' fo da me), le luci che si alternano (magari quelle di sinistra farle anch'esse più sgargianti rosse e verdi) e le 1000000 domande con grafica. Ah e il cronometro, ma quello ci vuole poco. Magari con la minaccia del "Ecco, dopo questa posso anche darti in pasto agli alligatori del Nilo..." sarebbe ganzo se apparissero dai bordi dello schermo un paio di alligatori che poi Cleo scaccia (vedere Pitfall SNES e Metamorphic).



Ah! Fermi tutti! In tema di titoli internazionali ho elaborato vari titoli ai quali ha contribuito anche PICCOLO:

- Pocket Quest (e vabè)
- La grande avventura della piccola Nono
- Nono-chan no Daiboken (XD)
- Quovadis Nono? (grazie PICCOLO XD)
- L'interminabile odissea della povera piccola guerriera Nono che a piedi o in powersuit si fa un continente per recuperare un principe rapito per non meglio precisati motivi (sottotitolo "Nono e la mandria" XD). Così risolvo anche il title che tanto viene invaso dalle scritte.

4 Agosto 2008: Alla ricerca di coccodrilli mi sono giocato tutto Metamorphic Force, Asterix e Obelix, Mutation Nation, TMNT Turtle in Time e Pitfall iniziato. Picche. L'unico coccodrillo che ho trovato è stato quello dello status di Pitfall... oppure la bocca di Shuma-Gorath quando attacca con le fauci che pare un coccodrillo, tanto si devono solo intravedere le bocche e nulla più. In compenso ho trovato il tronco rotolante da Metamorphic Force, saturati i colori è praticamente pronto, e una palla per demolizioni da TMNT che può sempre tornare utile.

5 Agosto 2008: Continuato l'aspetto grafico di Chi vuol esser Millenario, ora siamo a questo punto, aggiunta l'interfaccia domande/risposte e il cronometro, ma su quest'ultimo sono ancora in forse:



6 Agosto 2008: Mi sto inventando un po' di domande e un po' ne sto prendendo dal gioco in scatola di "Chi vuol esser Milionario". Per ora sono a 4 gh, ben lontano dalle 100 XD. Poi toccherà effettivamente a Cleo, nell'attesa che Kano ritorni online.

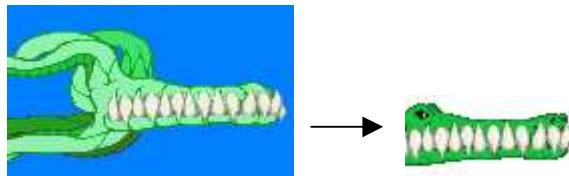
7 Agosto 2008: Sono arrivato a 41 domande scritte, su 70 circa scelte. Alcune le ho inventate, il resto le ho prese da Chi vuol esser Milionario. Eventualmente c'è pure Quiz & Dragons della Capcom, l'unico Quiz game che conosco in inglese per Mame.

Kanonso ha declinato la possibilità di animare Cleo, sigh, vedrò cosa posso fare da solo.

8 Agosto 2008: 100! Argh credevo di morire... ho finito quelle di Chi vuol esser Milionario intorno alla 75^, il resto ho dovuto inventarlo da me XD. In Quiz&Dragons era un casino, non ne ho azzeccata una, tutte localizzate per l'America fra telefilm, cantanti e attori... non so una mazza. Comunque ora ho le 100 domande, spaziano su parecchi argomenti dai videogiochi alla geografia, dall'arte all'astronomia, dall'astrologia alla chimica alla fisica alla matematica, ecc. Dovrebbero abbondantemente bastare. Ora sotto a programmare. Poi mi occuperò di Cleo quando avrò chiaro cosa deve fare. Oggi ho pensato anche a "Le 5 sorelle metaumane" TA~DAAAN, ovvero Cleo (sfinge) alla quale si aggiungeranno una minotaura (la donna mucca con le corna, gli zoccoli, le tette, la coda e il bikini pezzato), un'arpia, una sirena e una lamia :Q_____ è presto per pensare a ste robe temo XD.

9 Agosto 2008: Sistemate le luci del set in modo che possano alternarsi. Fatto il coccodrillo, anzi l'alligatore del Nilo che Cleo minaccia di sguinzagliare contro Nono alcune volte quando sbaglia la risposta (probabile che lo moltiplichino in più di un coccodrillo). Quello piccolino di Pitfall non mi piaceva anche con i colori rifatti, allora ho preso le fauci di Shuma Gorath, gli ho aggiunto occhi e narici, ho cambiato i colori e aggiunto i riflessi ai denti. E' esageratamente mostruoso e minaccioso e va assolutamente bene così XD.

 minuscolo!



12 Agosto 2008: Separati i vari layer della picture dello show, in questo modo ho tutte le picture pronte per essere messe insieme e programmate. Mancano solo le telecamere, i coccodrilli, il balletto della sigla e le animazioni di Cleo, ma intanto penso di poter tirare giù la struttura base dell'evento, e poi aggiungere le animazioni.

16 Agosto 2008: In questi giorni non sto facendo molto perché mi sto dedicando al contest di Pacman. Oggi però avevo voglia di giocare a Pulirula e mentre giocavo ho avuto una folgorazione. Quando sconfiggi i nemici questi si trasformano in animali e scappano via, ne ho visti e rippati di carinissimi, ovvero un ornitorinco e un pulcino, ma il vero colpo di fulmine l'ho avuto con un attacco speciale che richiama una mandria di animali e alla fine ci sono delle lumache lentissime. La lumaca più pucchosa che abbia mai visto. E' stato amore a prima vista e ho deciso. Sarà lei la compagna/o (sono ermafrodite le lumache) di Nono, l'animale mascotte che l'accompagnerà nel viaggio e parlerà in sua vece.

Praticamente al solo guardarla mi sono venute in mente tutte le possibili cose da fare.

Quando scatta una trappola o un incontro casuale può rintanarsi nel guscio, all'inizio ad esempio Nono arriverà e mette in fuga dei soldati (o altro) che la picchiano sul guscio, per riconoscenza quindi le farà compagnia.

I colori erano molto piatti e smunti quindi ho risistemato i contorni e dato un po' di brio all'insieme. Ecco il prima e il dopo:



Ho fatto anche l'animazione dell'uscita/entrata nel guscio, quando parla, batte gli occhi, sta girata verso lo sfondo, arrabbiata. Praticamente le manca solo il nome XD. Uzumaki? (spirale)

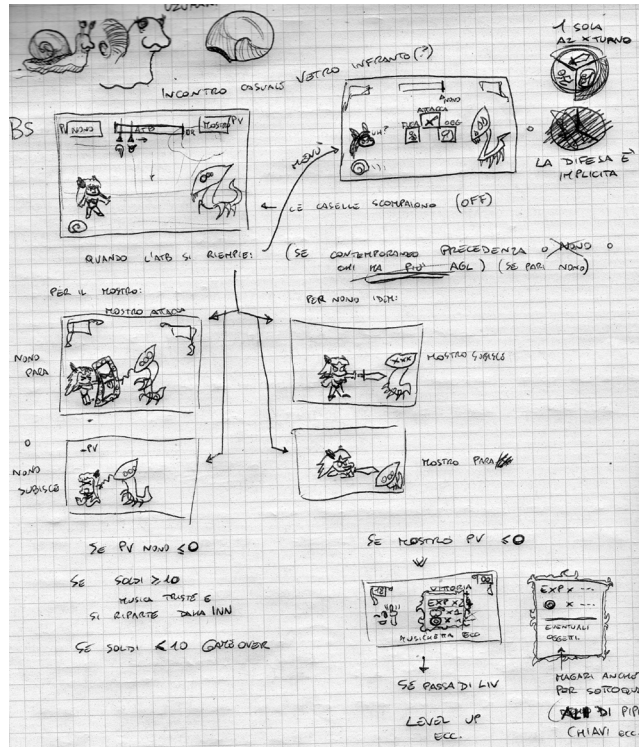


17 Agosto 2008: Rifinito il guscio di Uzu con un paio di altre sfumature e fatta la camminata a sinistra (il guscio e le luci non possono essere uguali)



18 Agosto 2008: Rippate un altro paio di pose per Nono, ma non adattate, ancora non è detto che servano. Rippata anche al camminata frontale (c'è solo quella) del minichara di Sailor Mars che si sposta su mappa. Potrebbe servire per eventuali spostamenti su mappa e la testa di sicuro per l'ATB del BS. Rippato il chiocciolone da Quiz Moon, si sa mai da usare per Uzumaki, ma non credo.

Disegnato concettualmente il BS:



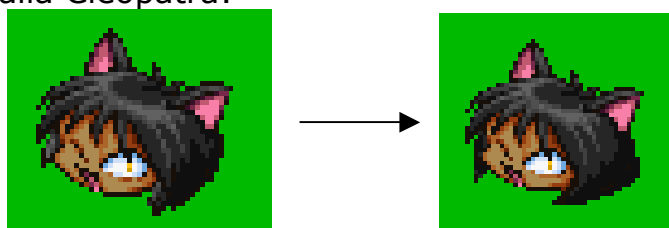
19 Agosto 2008: Disegnate concettualmente le 5 sorelle metaumane XD, come se non avessi niente di meglio da fare. Forse a Cleo tolgo le ali:



Fatta l'animazione di Uzumaki felice (trovi soldi, vittoria, passi di livello ecc). Muove semplicemente le antenne in fuori e in dentro con occhi chiusi felici. Fatta per prova una centauro (tra l'altro l'unica non contemplata fra le sorelle metaumane...insieme forse alla coniglietta), ma il cavallo è troppo chiatto... non va.



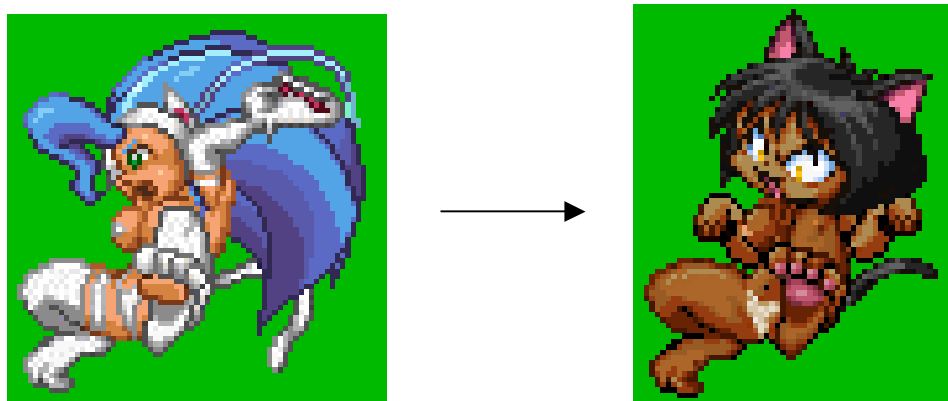
26 Agosto 2008: Si ricomincia, dopo il pacman contest, a occuparsi di Cleo. Voglio finire prima tutto il quiz show per poi passare al BS e all'inclusione di Uzumaki su schermo. Innanzitutto ho modificato un po' la pettinatura in modo da farla più simile al classico caschetto alla Cleopatra:



Passerò nei prossimi giorni al tentativo di darle un corpo quadrupede tipo quello fatto da Kano. Se vedo che non mi riesce torno al modello bipede e bonne nuit. Per oggi ho potuto fare solo questo. Non vedo l'ora di infilare Uzumaki XD.

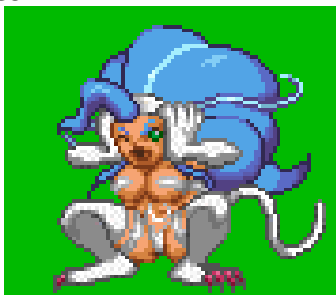
29 Agosto 2008: Sto disperatamente cercando di fare il corpo di Cleo, ho fatto dei tentativi a mano libera, ma è un incubo, non mi riesce l'anatomia del leone/gatto di 3/4. Ho bisogno di una base dalla quale partire, anche piccola. KANO DOVE SEIII T_____T.

Mi è venuta in mente Felicia, la donna gatto di Dark Stalker. Ne esistono 2 versioni SD, una in Pocket Fighters (che non ho trovato e comunque è troppo piccola) e una in Namco X Capcom. Sto tentando di riadattarla anche con pezzi di Kano e il risultato mi sembra soddisfacente. Ecco qua:



Direi che ci possiamo stare. Ora adatterò anche la posa accucciata.

30 Agosto 2008: Ingrossate le zampe anteriori su suggerimento di PICCOLO. Ho lavorato sull'altro sprite di Felicia per ottenere, non senza fatica, il secondo sprite. Nonostante mi senta sfiduciato verso un lavoro così incasinato, mi ritengo abbastanza soddisfatto.

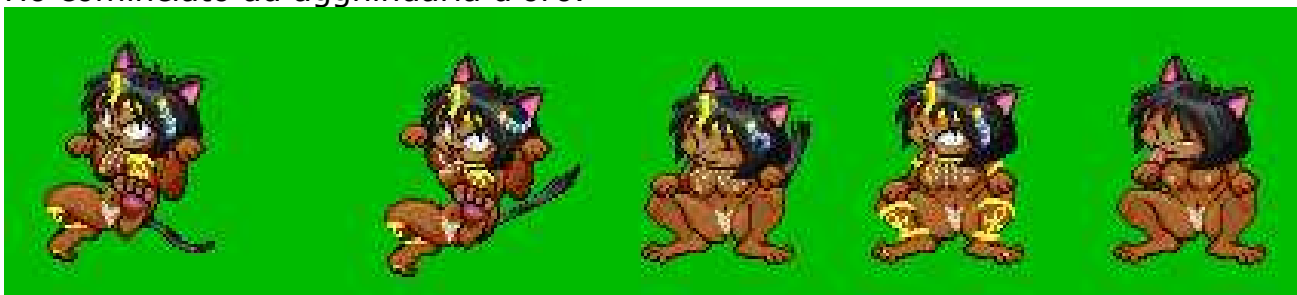


01 Settembre 2008: Ok. Finiti tutti i pezzi principali, ho cominciato ad assemblare i pezzi per le 4 pose che mi sono venute a mente:
zompo ascendente (seno basso, sguardo alto, braccia basse, coda bassa)
zompo discendente (seno alto, sguardo basso, braccia alte, coda alta)
(questi 2 per l'entrata)
atterraggio (testa con gli occhi chiusi e più incassata, corpo abbassato di un pixel rispetto alle gambe, seno basso e capezzoli ancora più bassi)
posa standard.

La coda mi sa che la animo a parte su un altro layer con un evento parallelo. Dovrei avere abbastanza layer a disposizione, anche perché la coda è uno dei punti chiave della sua espressività, oltre al viso.

Praticamente ho 3 parti mobili, viso (molti intercambiabili a seconda dell'emozione), coda e mani. Muovendo solo queste parti dovrei fare tutto, del resto è una "gatta" (dovrebbe essere leonessa, ma sempre felino è).

Ho cominciato ad agghindarla d'oro.



Diadema col classico serpentello e aggeggi penzoloni laterali, bracciali all'altezza delle spalle, una collana con dei pendenti che cadono sul seno, 2 gambali con l'Ank egizio e un paio di anelli alle dita dei piedi. Il tutto nei tipici colori oro e blu che non solo fanno egizio, ma stanno pure insieme da Dio. Direi che basta, volevo mettere qualcosa anche alla coda o alle orecchie, ma mi sembrava di esagerare, che già è abbastanza così.

Si noti la prova della posa "Cleo si lava" nel mentre che aspetta la risposta. O aspetta a dire se è giusta o meno.

Devo mettermi a programmare ora che ho la grafica base, così man mano che ho bisogno creo. Poi se passa altro tempo va a finire che mi scordo le risposte giuste XD argh.

02 Settembre 2008: Tanto per cominciare: GRAZIE PICCOLO! Gli ho chiesto dove potevo trovare gli effetti sonori di "Chi vuol esser milionario" perché nel gioco che ho sono criptati e in men che non si dica mi ha trovato tutti gli mp3 del gioco che non ero riuscito a trovare (e che verranno messi in wav).

Ho colorato i capelli e gli occhi del chara secondo i colori di Nono.

Ho fatto i frame di Cleo relativi al salto, all'atterraggio e all'occholino, ora completi e separati in picture.

Montati in game:



mi rendo conto che effettivamente il balzo dal bordo destro dello schermo al punto di arrivo nel quale sarà la postazione è un po' piccolo... non si vedono bene i frame ☹ Mi sa che la faccio saltare fuori dal bordo sinistro con un mega zompo, almeno dura di più.

03 Settembre 2008: Rifatti un po' di frame al contrario, ora zompa da sinistra in un mega salto dopo un ruggito leonino (e con l'ombra), dato che il rumore di fruscio da cespuglio smosso non sono riuscito a trovarlo. Ore per metterla perfetta al pixel (no, decine di minuti, ma una vita comunque).

Fatte le animazioni per la coda (gestita da uno switch per l'attivazione e da una variabile per il tipo di animazione) e della parlata standard, messe in processo parallelo entrambe. Fatto il primo baloon di dialogo e per ora siamo fermi alle presentazioni.

Come temevo per fare sto quiz ci vorrà una vita, ma ne varrà la pena.



04 Settembre 2008: Innanzitutto messi insieme i pezzi per il balletto della sigla. A parte il "trespolo" egiziano di Anakariss che ballonzola, mi piaceva troppo la sorellina di Felicia, quindi l'ho presa e ricolorata da cima a fondo (capelli, pelle, pelo) per renderla più parente di Cleo.



Per quel che riguarda lo show, ho fatto per ora una 20ina di baloon di chiacchiere a Cleo e altri 3 modi di parlare (Arrabbiata, sorniona e con l'occholino) e sono arrivato a quando cala la scenografia. Ora in teoria tocca alla sigla, poi partono le 3 domande.

05 Settembre 2008: Dato che sennò me ne scordo, ho fatto subito l'evento comune che in base alla variabile Caso mostra una delle 100 domande e imposta la risposta giusta nell'omonima variabile. Non finivano più quei SE.

Ho velocizzato di 4 decimi di secondo il salto in scena di Cleo e rallentato di 2 l'atterraggio, fatto un altro frame in cui si tira su di 3 pixel dalla posizione rannicchiata.

Siccome le tempistiche dei messaggi di Cleo non erano convincenti e fare a mano ogni attesa di tot secondi è ditissimo, volevo fare in modo che fosse l'utente a mandare avanti i messaggi, solo che se metto un mostra messaggio vuoto poi blocca gli eventi paralleli (come la coda e la bocca di Cleo), allora ho fatto un controllo tasti in cui aspetta un tasto (invio e basta) fra un baloon e l'altro così funziona. Inoltre ho aggiunto ad ogni baloon il pulsantino Z così si capisce che deve essere premuto per andare avanti.

Stessa cosa la farò per King Vegas, per ora ne ho fatto solo uno tanto per ricordarmelo.

Ho anche ricorretto grammaticalmente tutti i baloon, sia dal punto di vista della punteggiatura che da quello delle maiuscole.

Ho fatto l'evento delle luci alternate e faccio entrare le telecamere, il tutto temporizzato con le scritte LUCI e AZIONE.

Ora è tutto pronto per la sigla e ho definito ogni oggetto a che picture starà.



06 Settembre 2008: Fatta la sigla, almeno visivamente, manca tutto il sonoro quindi non so se la temporizzazione torna e se ci saranno scene da allungare/accorciare. Praticamente arrivano 3 trespoli (ormai li chiamo così) per parte si fermano formando una fila di 6 e ballano per un po' all'unisono, poi se ne rivanno da dove sono venuti e mentre escono arriva il logo rotante e poi ci si schiantano sopra le scritte, permane un po' poi scompare. Per finire dal lato destro dello schermo arriva una palla rossa che rimbalzando si ferma fra le due postazioni, si apre e c'è la ballerina che sculetta un po' e se ne torna come è venuta. Non finiva più @_@ soprattutto per le coordinate della camminata dei trespoli a incrementi di 5 pixel e ogni volta a cambiare la picture... gosh.

Ho convertito tutte le musiche di chi vuol esser milionario in wav, ma occupano uno sproposito e non posso comprimerle con l'utilità di dragoverde perché misteriosamente non funziona più e non vede i plugin...

07 Settembre 2008: Sistemati i baloon di King Vegas e messa l'attesa della pressione di invio a tutti suoi discorsi. Muoio di sonno e basta così.

08 Settembre 2008: Aggeggiato un po' con musiche ed effetti. Sistemata la traiettoria della palla rossa.

10 Settembre 2008: Aperto il topic del gioco su RPG2S, mi ci è voluta un'eternità XD.

12 Settembre 2008: Finita la sigla, a parte emoticon di Nono da mettere eventualmente. Ho pure aggiunto il Nyan Nyan song XD. Ora sono alla prima domanda, quindi ho fatto anche Cleo con cartelletta e occhiali che legge.



14 Settembre 2008: Programmata la prima domanda, mancano ancora musica e scene, ma si può scegliere la risposta e c'è anche il timer. Gli esiti sono 3: giusta, sbagliata e tempo scaduto (e quindi errore lo stesso).

C'è però un problema, volendo mettere tutto in un unico ciclo, ho fatto un ciclo con label e con un controllo tasti che non aspetta la pressione di un tasto, ma controlla ad ogni passaggio se è stato premuto qualcosa. Nello stesso ciclo, che scorre ogni 0.1 secondi, viene anche decrementata la variabile del timer (APPOGGIO3) e se raggiunge lo zero con un'etichetta esce dal ciclo.

A quel punto si sa che la causa è stata il tempo scaduto perché la variabile che indica la risposta scelta (APPOGGIO2) è uguale a zero, mentre se avessimo scelto una delle possibili 4 risposte (A, B, C e D) avrebbe avuto un valore da 1 a 4. Il problema è che con un ciclo così continuo di controllo tasto non è molto sensibile alla pressione quindi o non lo sente alla prima oppure lo sente 2 volte di seguito, insomma è impreciso. Se invece metto ATTENDI PRESSIONE TASTO va perfettamente, ma in questo caso non posso inserire nello stesso ciclo il timer.

Mi sa che nel ciclo dell'evento metterò il timer, mentre in un processo parallelo metterò la pressione tasti attivata da uno switch in modo da separare le cose ed avere comunque la precedenza sul timer, perché se aspetto un tasto il tempo si congela nell'altro modo, così invece è autonomo.

C'è il problema che se scelgo una risposta devo aspettare lo stesso la fine del tempo, ma posso ovviare ponendo a zero il tempo in caso di pressione di INVIO (ovvero di scelta di una risposta). Domani eseguo.

15 Settembre 2008: Eseguito. Ora tutto funziona al meglio, ho fatto la grafica delle lancette e ho programmato la struttura di tutto il quiz, mancano "SOLO" tutte le scenette intermedie. Ho anche messo qualche musica, ma occupavano veramente uno stonfo (alcune 20 mega l'una). Ho fatto delle prove e ho trovato un compromesso qualità peso decente: 11025KHz 8bit Mono e il peso è calato a 1.6 mega con una qualità non elevatissima, ma nemmeno da buttare.

16 Settembre 2008: Fatte le animazioni di Cleo che mangia il pesce e che si pulisce la zampa con la lingua (KAWAIIII). Montate in game, ora l'opzione tempo scaduto è completa con tanto di baloon e musiche.

17 Settembre 2008: C'è un errore nell'evento che anima Cleo mentre parla. A seconda della variabile dentro il processo parallelo c'è un if che seleziona l'espressione giusta, all'interno c'è: mostra bocca aperta aspetta0.2 mostra bocca chiusa aspetta0.2 ed esce dall'if per ricominciare il ciclo.

Ora capita che spengendo l'evento parallelo con lo switch, quando lo riaccendo con un'altra espressione, il primo frame sia di quella vecchia per poi passare alla nuova, come se si interrompesse in mezzo all'if e poi ricominciasse con il mostra bocca chiusa per poi trovare la variabile cambiata ed entrare nell'altro if corrispondente all'espressione giusta.

Allora ho risolto introducendo una variabile frame (che potrebbe servire pure per l'animazione dell'attesa di Cleo) quindi dentro ogni IF fa una sola animazione a seconda della variabile frame, l'aspetta 0.2 fuori dagli if. Ora fa.

Fatta tutta la scenetta fino a quando, dopo la suspense, non viene detto che la risposta è giusta o sbagliata.

18 Settembre 2008: Fatte tutte le scenette delle risposte giuste e sbagliate. Coccodrilli inclusi. Ripetute e riadattate per tutte e 3 le domande. Ora mancano un paio di baloon fra una domanda e l'altra, qualche emoticon a Nono, un paio di effetti sonori e le scenette della valutazione finale.

19 Settembre 2008: Oggi ho lavorato un sacco. Praticamente il quiz show è finito. Ho finito di fare tutti i baloon a Cleo (circa 70 in totale), ho fatto/assemblato la grafica mancante per il sarcofago di Anakaris, le bende che prendono Nono, Nono versione mummia, i vasi canopi A B e C fra cui scegliere per il premio (quelli da zero).



Insomma un sacco di roba. Ho programmato tutto, adesso le tre domande sono complete e sono completi gli intermezzi fra esse. La valutazione finale del quiz è ancora incompleta, nel senso che ho fatto solo 1 risposta giusta e 2 risposte giuste. 0 risposte giuste ho quasi finito, arriva il sarcofago e si apre, ma devo ancora montare in game la grafica dell'acchiappo. 3 risposte giuste fatti i dialoghi, ma ancora manca la parte in cui si sceglie il premio. Ho fatto un sacco di prove per vedere se c'erano errori e ho corretto un paio di cose e aggiustato le coordinate del sarcofago e del coccodrillo (aggiunto anche il ringhio ricavato rallentando quello del leone, anche se, come dice la canzone, il coccodrillo come fa? Non c'è nessuno che lo sa...).

Quindi a parte le cose elencate mancano le reazioni di Nono durante il quiz (dovrò farle delle pose extra con le cuffie e rivolta verso sinistra) ed eventuali titoli di coda in geroglifico con uscita di scena di Cleo, ma il parlato già c'è.



20 Settembre 2008: 63. Sono i frame di animazione che ho fatto per la scena della mummificazione e conseguente trasporto di Nono dentro il sarcofago. Venuti benissimo, ma mi ci è voluto un pomeriggio fra farli e montarli. Tra l'altro pure Nono fa parte della picture, la vera Nono la cancello perché siccome le bende le passano dietro e davanti non volevo usare più picture che già ne uso poche XD, allora ho fatto tutto con una.

Il dramma è che tutta sta scena di Game Over non la vedrà praticamente nessuno, chi è che sbaglia tutte e 3 le risposte??? Forse dovrei aumentarne la difficoltà, almeno di quelle strabanali... ci penserò.

Ho notato un errore, che però non dipende da me. Alcune volte l'animazione di Cleo che si distrae non si anima, cioè la vedi ferma nel frame che mangia il pesce o che si lecca, ma solo quel frame. Ho notato che in quei frangenti stranamente lo switch 12: Cleo Distratta invece che essere a ON è a OFF. Però nel processo parallelo è entrato perché altrimenti non si vedrebbe il frame. E anche la programmazione non c'entra. Quello switch viene acceso e spento nello stesso evento del tipo Accendi- roba - spengi. Non c'è verso che lo usi qualcos'altro, anche perché accade puramente a random.

La cosa strana è che pure entrando nella finestra delle variabili e degli switch e mettendolo a ON a forza, quando esco è di nuovo OFF. Per ora ho cambiato switch usando l'11 anziché il 12, speriamo risolva. Ricordo che pure con Jojo saltavano fuori errori così assurdi con variabili e switch che ogni tanto non funzionavano, poi bastava cambiare la variabile o lo switch usato e tutto tornava a funzionare. Bo, misteri insondabili di RPGMaker.

Modificata l'animazione della super pozione, che così è diversa da quella della pozione normale. Ora è una specie di pioggia di stelline verdi (era un fuoco d'artificio).

Create un po' di emoticon nuove prese anche da Tales of. Ora ho aggiunto la lampadina, la nota musicale, i puntini di sospensione, la rabbia tipo sbuffo di vapore e una sorta di "schiamazzo", ma non saprei come usarlo. Ho anche sfumato un po' le precedenti emoticon che erano troppo piatte per i miei gusti.

21 Settembre 2008: Ho trasformato i 2 frame che rippari tempo fa da Sailor Mars a Nono, ma ancora non le ho messo l'armatura. Sono convinto però che serviranno. Ho fatto anche altre pose con le cuffie, ridisegnanole per le nuove prospettive frontali e a testa inclinata.

Ho snellito l'evento sfruttando un po' di eventi comuni a chiamata dove mettere le scenette di suspense, tempo scaduto, scelta della risposta, risposta giusta e sbagliata. Ho zeppato il tutto di reazioni e emoticon di Nono.

Fatta la scelta del premio e le targhette con scritto 20, 50 o 100 a seconda di quanto si vince.

Programmato tutto, compresa l'uscita di scena di Cleo e di tutte le impalcature.

Avrei voluto mettere dei titoli di coda in geroglifico che scorrevano velocissimi a sinistra dello schermo con un fondo nero trasparente al 75%, ma non ne ho avuta voglia per ora, vediamo in futuro.

23 Settembre 2008: Separati 23 frame d'animazione per Uzumaki dallo sheet generale. Ho iniziato ad integrarla nel gioco, a cominciare dalla posizione iniziale. Ho fatto le pose di attesa insieme a Nono, l'ho animata quando si guarda avanti e soprattutto l'ho integrata nel movimento sul tabellone, non senza difficoltà dovute al tempo di percorrenza di una casella (0.6 secondi), dai frame d'animazione di Uzu e dai pixel che intercorrono fra una casella e la successiva (48). Volevo farle fare movimenti più piccoli e ripetere il ciclo più volte prima di arrivare, ma alla fine per incastrare tutto con i tempi di Nono (non posso farle aspettare Uzumaki, altrimenti il giocatore per fare 6 caselle la odia) c'è un solo ciclo di animazione a passi di 16 pixel (in 3 passi) gestito da un processo parallelo monouso (nel senso che uno switch lo accende e al suo interno alla fine viene spento. Perfetto. Ora praticamente devo inserirla nei vari eventi come trappole ecc.

Devo ricordarmi di aggiungere l'ombra al sarcofago quando cade per prendere Nono.

24 Settembre 2008: Aggiunta l'ombra al sarcofago (molti tentativi per centrarla). Ho continuato un pochino ad aggiungere Uzumaki negli eventi, tanto per cominciare era incompatibile con la sigla di CVEM perché i ballerini le finivano sopra, quindi le ho fatto fare un passo avanti e l'ho ritirata nel guscio (fatto evento comune parallelo).

Il grosso ora è integrarla non solo negli eventi classici (a parte Inn e Shop), ma anche e soprattutto nell'uso degli oggetti, soprattutto i più rognosi come la fune e il telecristallo. Bè oddio in 20 secondi ho già messo il movimento del chara trasparente, il solo "problema" è animarla per quando va e quando arriva. E se facessi che salta in testa a Nono per la fune? Bo si vedrà.

Ho fatto anche un frame con Uzu spaventata.

26 Settembre 2008: Fatte un altro po' di pose per Uzu e basta, tipo lei girata, la camminata arrabbiata, guarda su, ecc. Volevo farla anche in testa a Nono per quando se ne va con la fune di fuga, ma che schifo un lumacone in capo. Credo che farò arrivare Uzu strisciando veloce da fuori schermo.

30 Settembre 2008: Altro paio di pose per Uzu, ma non trovo l'ispirazione per mettere il tutto in-game. Uffi.

01 Ottobre 2008: Definitivamente messa Uzumaki nelle animazioni di inizio livello, lancio del dado, lancio del dado truccato, guarda caselle avanti e movimento con fermata a locanda/shop ecc. Ora ricomincerò a valutare i vari oggetti ed eventi che accadono lungo il percorso.

Ho avuto nel frattempo un paio di idee.

Oltre a delegare a Uzumaki le funzioni di portavoce per Nono e di Tutorial che spiega gli Hud, il menù, il BS, i pulsanti e le caselle (magari scegliendo l'argomento) magari poteva essere carino tipo dotarla di un oggetto (es pozione) che poi in caso di battaglia può usare quando la situazione è grave, ma non ne vedo una reale necessità.

L'altra cosa che avevo pensato e per la quale sono propenso è aggiungere un pezzo di equipaggiamento supplementare a Nono, ovvero un accessorio (collana, anello, monile, altro) da equipaggiare (1 solo alla volta) che abbia certi effetti automatici per variare un po' la strategia di gioco, ad esempio:

-aggiunge un valore costante ad attacco o difesa o velocità (+1,+2,+3,+4,+5);

-aggiunge +5 ad attacco e +5 a difesa, ma infligge un danno a turno;

-rigenera 1 PV a turno;

-rende immuni al veleno;

-aumenta il numero di monete trovate sulle caselle soldi;

-aumenta il numero di PX guadagnati in battaglia (da valutare);

-varie ed eventuali;

ovviamente al "giusto prezzo".

Solo che dovrei aggiungere una pagina di equip al menù perché non c'entra altro insieme a spada e scudo.

Come oggetto iniziale una collana con la foto della mamma e il motto "meglio 1 nemico morto che 2 feriti", che è il mio motto a super robot wars XD.

Per la grafica c'è tutto nel file delle risorse di Tales of Phantasia da cui ho già preso il pesce di Cleo, la zampa di coniglio, il telecristallo ecc.

02 Ottobre 2008: Messa/o Uzu nell'uso di tutti gli oggetti tranne la fune di fuga che ancora va pensata. Modificate le emoticon che appaiono quando Nono gioca alla slot machine, si va dal "ride", al gingle, al love a seconda dell'entità della vincita (se perde rabbia o molta rabbia in caso di disfatta totale).

03 Ottobre 2008: Fatta pure l'animazione di Uzu per la fune di fuga. Alla fine ho optato per l'idea "difficile", ovvero Nono arriva alla casella 64 e Uzu la raggiunge a "corsa". Questo si traduce in 4 casistiche, ovvero 2 per direzione di moto, se da destra o da sinistra: movimento breve, quindi Uzumaki è ancora visibile su schermo e movimento lungo, quindi Uzumaki è fuori schermo. Se è su schermo, la faccio muovere di lì con la faccia impegnata/arrabbiata finché

non raggiunge la posizione giusta, altrimenti la posizione subito fuori dallo schermo e la faccio partire da lì. E' venuta molto bene come animazione, sono contento pensavo mi ci volesse di più. Ora mancano gli eventi, alcuni saranno rapidi (soldi, Inn, Shop, praticamente nulla), ma altri come Cleo, le trappole e King Vegas richiederanno molte espressioni da parte di Uzu. Spero di finire tutto nel week end. Poi mi dedicherò al BS o all'accessorio da equipaggiare.

04 Ottobre 2008: Salvati altri frame di Uzu, quelli in cui entra nel guscio e fatta una nuova espressione: -_-.

06 Ottobre 2008: Inserimento negli eventi in progress. Mancano King Vegas e Cleo... sarà lunga.

Idee sparse:

-casella per le subquest (missioni secondarie) dove vengono assegnate cose tipo: uccidi 5 mostri di un certo tipo, disinnescata tot trappole (con la zampa di coniglio), vinci tot soldi, ecc. Come premiare queste missioni se portate a termine? Bo. Certo non con soldi, forse con punti esperienza o oggetti speciali. I punti esp possono essere comodi dato che dopo un tot di livelli non si riceve più esperienza dai mostri. Gli oggetti possono essere magari inutili, ma utili per scambiarli con altri oggetti più avanti in una catena che porti ad un'arma particolare o ad altro.

-aggiungere un bestiario...

-se queste 2 cose dovessero essere prese in considerazione, dovrei aggiungere pagine al menù e ciò non mi va perché perderebbe la sua semplicità e sono già a impazzire sul dove mettere l'accessorio. Pensavo che allargando la pagina equip c'entrasse, ma è già larga al massimo... in un angolo della pagina status non ci sta e poi è pur sempre un equip quindi lì deve stare e fare scorrere gli equip su e giù potrebbe essere un problema, ma forse è la soluzione migliore.

-casella "rumors" in cui una tipa intenta a spettegolare può fornirti consigli utili random, tipo che al 777° passo succede qualcosa di bello o che un particolare mostro ha un punto debole (ma i mostri qui non ne hanno quindi...) o dettagli di storia. Bo.

-vorrei mettere nel BS un attacco speciale. Nono e Uzu non sono in grado di usare magie e non prevedo oggetti che glielo permettano, quindi niente evocazioni e niente piogge di meteore (qui ci vorrebbe la maghetta...). Stavo pensando ad una limit per Nono, tipo un attacco speciale con le armi che può essere effettuato dopo che una apposita barra si è caricata attaccando. Oppure rendere Uzu più utile in battaglia assegnandole un oggetto di cura che sia in grado di usare quando c'è necessità. Oppure farle fare un attacco speciale, tipo che ruota col guscio alla sonic e parte contro il nemico. Per evitare l'abuso farla tornare dopo 3 turni e i danni in proporzione al livello di Nono.

07 Ottobre 2008: Uzu meets King Vegas completed.

08 Ottobre 2008: Uzu messa pure nel quiz show, mancano solo le 3 scenette finali di valutazione.

09 Ottobre 2008: Finito, ora Uzu, dopo avergli fatto anche tutte le animazioni per entrata e uscita dal guscio rivolta a sinistra, è integrata in tutti gli eventi e le scene del gioco. Ora posso dedicarmi al BS, forse...

10 Ottobre 2008: Ho impostato graficamente il BS, o almeno una prima bozza:



Innanzitutto le caselle scompaiono, in alto ho arrangiato una barra del turno e l'ho raccordata con i 2 riquadri dei pv. L'unica cosa che non mi convince sono le dimensioni delle "teste", forse troppo grandi, dovrei rifarle a dimensione charset.

Nel mezzo il menù con le tre azioni: Fuga, Oggetto, Attacco.

Quanto ci sta da Dio il guerriero rosso?

Ricordarsi delle probabilità di imboscata e di attacco prioritario (nel senso che a seconda di chi attacca per primo, la sua icona parte da metà barra), tipo random su 10, 1 attacco prioritario, 2-9 normale, 10 imboscata.

A proposito, non l'ho scritto ma lo scrivo ora: Uzu parteciperà allo scontro, come si vede nella barra del turno, ma sarà il personaggio con la velocità più bassa di tutti, in questo modo ne evito un abuso e la inserisco logicamente nel contesto. Che poi al suo turno attacchi rotolando o casti slow o entrambe le cose a random non è ancora deciso.

Certo ad alti livelli Uzu rischia di non attaccare mai perché lo scontro si risolve molto prima del suo turno, quindi va pensato magari un modo di aumentare la sua velocità, se col livello di Nono, o magari tramite oggetti particolari con cui nutrirla, chissà, potrebbe essere un nuovo aspetto del gioco, tipo breeding alla pokémon.

Ok, ho raffinato l'idea. Uzu può essere rinforzata da Nono tramite l'uso di 2 particolari oggetti uno che aumenta la forza e uno che aumenta la velocità. Tali

oggetti non so ancora se potranno essere comprati a caro prezzo, oppure trovati raramente o altro, fatto sta che aumentano queste 2 caratteristiche di Uzu, anche perché non potendo essere bersaglio di attacchi, non ha necessità di pv o difesa. Sarebbe come un MAG di Phantasy Star Online.

Ogni 5 incrementi di caratteristiche Uzu sale di livello (questo potrebbe voler dire una nuova pagina nel menù apposta per le statistiche di Uzu), salendo di livello si sbloccano attacchi e abilità che Uzu userà a random in battaglia, tipo parte con la rotolata, poi SLOW, poi bava, poi cavalcabile, poi altro. Interessante idea.

Vincolo caratteristiche: mi è venuta in mente un'altra cosa, che mi ronzava in testa da sempre. C'è il rischio che un giocatore, o perché fesso o perché conscio di quello che fa, pompi solo una caratteristica di Nono squilibrando tutto il gioco, con magari attacco 5 e difesa 20 che para tutto, ma non attacca, oppure attacco 5 e velocità 20 che tocca sempre a lei, ma non piglia mai, e cose così. Quindi stavo pensando di imporre come regola che fra la massima e la minima caratteristica non può esserci più di 5 (da definire) di differenza. In questo modo si ha un personaggio con valori non troppo sbilanciati, ma allo stesso tempo con un buon margine per evitare delle Nono tutte uguali.

Altra cosa: per l'accessorio a sto punto tanto vale mettere tutto nella pagina Equip, solo che nella pagina si fa vedere un solo oggetto alla volta, la spada, lo scudo e l'accessorio andando su e giù con le frecce, come per gli oggetti. Sotto permangono i riassunti delle caratteristiche. Lo farò prima o poi.

11 Ottobre 2008: Ho messo una pagina in più all'evento topo, e dovrò metterla ad ogni evento che si muoverà per lo schermo, con lo scopo di renderlo invisibile. Si attiva quando la variabile EVENTO assume un valore maggiore di 0, questo perché durante le varie scenette di eventi, il topo si inchioda. Evidentemente tutti quegli eventi a chiamata bloccano gli eventi in movimento che seguono un percorso, bo, i fiori non cessano la loro animazione.

Per far scomparire le caselle dal campo di gioco non è necessario farle a chara e annullarle con uno switch, basta, come fa giustamente notare PICCOLO, cambiare chipset in uno in cui le caselle non ci sono (a parte quella animata che è già un chara e aggiungerò una pagina per farla sparire).

Ho già fatto il secondo chipset senza le caselle, rinominato con alla fine il postfisso SC.

12 Ottobre 2008: Fatta una prova con le faccine piccole nella barra del turno, è venuta bene, ma sono molto indeciso.



13 Ottobre 2008:



e non aggiungo altro XDDDD.

Ok si invece, ho cominciato a mischiare i frame di Nono per fare quelli da battaglia, nello schermo sopra inoltre si nota l'icona grande di Nono e quella piccola di Uzu, però penso che alla fine userò quelle grandi (al limite rimpicciolisco un po' Uzu) e buonanotte, ma devo ingrandire anche quella per il mostro generico (E il boss).

Infine ho messo insieme tutte le probabili mascotte/partners di Nono in una immagine commemorativa:



14 Ottobre 2008: Ho cominciato a fare gli sprite di Nono nel BS, assemblando ed editando i precedenti sprite. Ho completato (manca l'armatura, ma dovrebbe essere un copia incolla) le pose di attacco, parata, danni subiti, e ora sto facendo la posa standing animata (saltella sul posto). Ho fatto l'elmetto di Uzu color oro, che altrimenti si confondeva con la strada.



Oddio fermatemi XDDDDDD.

15 Ottobre 2008: Finita la posa standing, mi sono accorto che manca ancora la "fuga", quindi va fatta e devo rippare dei nuovi frame dal gioco, intanto ho guardato dei vecchi snapshot e c'è qualcosa di utile, quando Sailor Mars scappa dall'uragano.

16 Ottobre 2008: Rippati i nuovi 6 frame di fuga, svestita, ricostruita, ecc. Ora manca solo l'armatura alle nuove pose, ma dato che per lo più sono assemblaggi di altri sprite, dovrei riuscire ad assemblare anche i pezzi delle armature aggiungendo poche cose. Prese anche 2 nuove pose stand up. Mi sono accorto rigiocando che diversi frame mi sono sfuggiti quando facevo gli snapshot a mano, forse dovrei integrare ora che uso animget...

20 Ottobre 2008: Cominciato a mettere l'armatura ai frame, mi mancano i frame della posa di guardia e della fuga, ma ho fatto per tutte l'elmo.

21 Ottobre 2008: Finita l'armatura ai frame da battaglia di Nono e salvati i vari file delle animazioni provandone l'effetto e correggendo la posizione

soprattutto della fuga. Ora dovrei fare forse i frame del mostro o dedicarmi alla programmazione vera e propria. *Magari includere il critico quando si fa 12 (solo critico buono, non fallimento critico da doppio 1) nella difesa e nell'attacco. Una difesa critica para un attacco critico.*

Avevo pensato anche ad un sistema alternativo dove l'abilità di attacco costituiva il numero di dadi da tirare per attaccare (es: ho abilità di attacco complessiva 5 tiro 5 dadi di attacco). Ogni dado che fa 5 o 6 è un successo, allo stesso modo si tira la parata e si sottraggono i dadi per vedere chi vince fra attacco e parata, ma c'è il rischio di un eccessivo squilibrio, però va valutata meglio, anche perché con le armi con malus si rischia di avere un totale negativo o prossimo allo zero.

22 Ottobre 2008: Create le animazioni del mostro01, che ovviamente non poteva che essere lo slime verde. Ora si comincia a programmare il BS, intanto quando si capita sulla casella lo schermo di infrange, scompaiono le caselle (anche quella animata) e ... basta. Per ora. Ho sistemato il topo che ora, durante gli eventi scompare, almeno non è bloccato in mezzo allo schermo.



To Do vari ed eventuali: striscia nera trasparente di sfondo alle scritte dell'intro, lattuga per Uzu, vincolo crescita caratteristiche, pagina menù per Uzu e ampliare l'equip all'accessorio, farli anche 'sti accessori ^^, Mokujin o pupaz o quello di Waku Waku 7 come sparring per il combattimento tutorial, l'icona di Uzu più grande.

23 Ottobre 2008: Create le picture per gli oggetti relativi a Uzu, ovvero la Lattuga fuoco (forza) e la Lattuga ghiaccio (velocità). Creato pure il primo accessorio, l'amuleto che la mamma di Nono le ha regalato e che permette di avere una moneta in più quando si trovano. Ho messo insieme un po' di oggetti candidati per essere accessori, poi da selezionare anche negli effetti. Ho fatto la prima iconcina per l'effetto +1moneta (da sistemare ancora bene la posizione). Le variabili per gli accessori partono dalla 161, almeno 40, ma anche 60 (quindi fino a 220) per tenermi largo che poi non posso tornare indietro.

Programmati tutti gli eventi per quel che riguarda la visualizzazione e la vendita della lattuga e dell'amuleto. Per la lattuga manca ancora il suo USO e il dove reperirla (costo penso 500).

Per l'accessorio è equipaggiato, ma devo modificare la pagina dell'equip, è possibile venderlo, ma non acquistarlo (come gli altri oggetti che ti porti da casa e che non trovi in negozio).

24 Ottobre 2008: Create le icone anche per le variazioni dei parametri attacco difesa e iniziative. Dato che quelle vecchie nel Menù statistiche non mi piacevano le ho sostituite con le nuove. Di conseguenza cambiate le immagini e le selezioni del Level Up menù.

Ho creato anche le icone per i poteri di riduzione incontro casuale e immunità al veleno. Ora non so che altri poteri inventare per gli oggetti a parte versioni più o meno potenti degli stessi ed eventuali combinazioni.

Spinto dal Kano, ho realizzato il Ciondolo Magnetico che è il ciondolo con la testa di Jeeg XD, forse lo uso per le monete.



Cominciato ad abbozzare il menù dell'equipaggiamento.

26 Ottobre 2008: Finito tutto il nuovo menù Equip. Sia graficamente che a livello di programmazione. Rifatte anche tutte le picture degli oggetti che apparivano in questo menù. Per riempire un po' di spazio in più ho deciso di riportare anche qui la descrizione dell'oggetto.



Fatta l'icona definitiva rappresentativa di Uzu nel BS, a metà strada fra quella grande e quella piccola.

Messe le nuove variabili che gestiscono le modifiche apportate dagli accessori. Alla fine ne ho usate solo 3 per gli incrementi di attacco, difesa e iniziativa, per tutto il resto basterà controllare nel punto giusto se è equipaggiato il tale accessorio e farlo funzionare (tipo nella casella Soldi, SE è equipaggiato l'Amuleto allora soldi trovati +1 e così via).

Fatto l'avvelenamento, a inizio turno Nono diventa verde e prende un danno, ovviamente se ci si cura spariscono gli effetti. Non mortale.
Fatto anche il nuovo menù STAT con lo spazietto per lo status.

27 Ottobre 2008: Ora nel menù STAT appare l'iconcina accanto al portrait con il simbolo dell'avvelenamento se si è avvelenati o "OK" se si è sani.

Ho fatto le picture di Uzu che mangia (sbavando) e ho fatto le picture_solo delle lattughe (che ho pure un po' schiarito dato che avevano i colori sparaflososi).

Fatte anche le animazioni di utilizzo delle lattughe, e la gestione, una volta mangiate, delle variabili di Uzu (livello, PX, Attacco e velocità).

Mancano solo delle picture che indichino l'aumento della caratteristica ed eventualmente del livello (nonché, penso, la pagina del menù relativa al partner).

28 Ottobre 2008: Aggiunta la striscia di nero semitrasparente come sfondo alle scritte dell'intro. Fatte le scritte +1 Forza, +1 Velocità e LevelUp per Uzu che ora compaiono quando mangia la lattuga e se incrementa di livello.

4 Novembre 2008: Dopo lo scombussolamento della fiera di Lucca, cerco di fare mente locale sul dove ero rimasto. Intanto ho aggiunto il controllo sul vincolo delle caratteristiche che quando sali di livello fa in modo che non ci siano più di 5 punti di differenza fra la minima e la massima. Per ora è nella casella evento del livello +1. Ho fatto un evento comune che in APPOGGIO3 mette il valore della minima caratteristica +5 in modo da confrontare questa variabile con la caratteristica in aumento.

7 Novembre 2008: Cominciato ad abbozzare il menù con le statistiche di Uzumaki. Foto, nome, livello/PV, barre dell'attacco e della velocità e spazio per le abilità acquisite con i livelli. Ho fatto anche le iconcine per le caratteristiche "lumachizzate", anche se non so ancora come rendere bene la forza... per ora è una lumaca rossa.

10 Novembre 2008: Finito di programmare il menù relativo a Uzu.



Tanto per riassumere come funziona Uzu:

-Uzu parte a livello 0, con 0 px, attacco 1 e velocità 1;

-comprando a caro prezzo ($300 * (\text{liv} \text{ uzu} + 1)$) la lattuga fuoco e la lattuga ghiaccio si incrementano, usando questi oggetti, le caratteristiche attacco e velocità di uzu (probabilmente le venderà il viandante errante o un drop rarissimo, ma non in negozio. In negozio sarà possibile venderle, ma sempre allo stesso prezzo di 300). Trucco: se si comprano tutte insieme senza darle da mangiare a uzu si risparmia, perché se il livello di uzu non sale, non sale nemmeno il prezzo, ma tanto più di 9 a volta non si possono comprare;

-ogni 5 incrementi (che corrispondono ai px) Uzu sale di un livello, al massimo 10 livelli che corrispondono a 50 incrementi ovvero tutte e 2 le barre piene. Ogni tot livelli (al primo, terzo, quinto, settimo e decimo) Uzu guadagna una abilità: Uzu impact (rotola contro l'avversario), Slow (riduce la velocità dell'avversario), carica (con la lancia), bo (forse un altro potere o uno slow più potente), arma finale (metal slug?);

-Finché Uzu è a livello 0 non prende parte agli scontri, ma rimane nel guscio spaventata. Dal livello 1 in poi, avendo un attacco, prende parte allo scontro. La sua velocità sale del valore velocità e quando tocca a lei seleziona a random uno degli attacchi in suo possesso in quel momento e lo usa. L'abilità di attacco funziona come quella di Nono e serve per colpire il nemico (quindi non è un attacco che colpisce automaticamente, ma il nemico può parare), i danni che fa sono calcolati in base al livello e in base all'attacco utilizzato (es: livello*1 se uzu impact, livello*1.5 se carica, livello per 2 se final attack);

Devo ricordarmi che in tutti i punti in cui vario i PV e il livello, devo variare anche quello del database per farlo vedere nel salvataggio.

11 Novembre 2008: Allineate variabili dei PV e del Livello di Nono con quelle del Database in modo che nella schermata di caricamento vengano visualizzati i valori giusti. Ho impostato nel DB il valore massimo dei PV a 100 per ogni livello (valore che Nono non dovrebbe poter raggiungere mai dato che il massimo dei PV è 78). Poi nell'inizializzazione tolgo 100 dai PV, ma metto l'opzione che non è possibile morire, così vanno a 1, aggiungo un quantitativo pari ai PV attuali (var 25) e poi tolgo 1. Idem per le cure e i danni.

Capita mai a nessuno di vedere una cosa vecchia e guardarla come se non l'avesse mai vista prima? Bene, mi è capitato con la pagina del menù dedicata agli oggetti... quella scritta col nome dell'oggetto in basso, quella riga con attacco/velocità/danno ecc per gli oggetti equipaggiabili... mi sono sembrate di colpo troppo in basso! Bruttissimo. Pure la descrizione, mi ha fatto notare PICCOLO non è centrata nella finestra descrittiva, allora ho variato la posizione di tutto:



da Aggiunti effetti sonori di crunch a Uzu che mangia la lattuga e a Nono che mangia la mela.

12 Novembre 2008: Ho avuto l'idea di modificare un po' il party in modo da far vedere, oltre alle scritte giuste dal database, anche Uzu e soprattutto il tabellone attuale. Quindi ora nel party ci sono 4 personaggi: Tabellone 1 (che di fatto è Nono, ha il portrait di Nono e livello e PV vengono aggiornati su di esso, ma il nome lo cambio di scenario in scenario con CAMBIA NOME EROE per mettere il tabellone in cui si è), Uzu, solo per visualizzare il portrait, Niente, che ha come portrait un portrait vuoto per avere uno spazio e infine mostra tab 1 che ha come portrait una riduzione dello screen del tabellone attuale. Ovviamente al cambio di tabellone il suo portrait cambierà e il nome di Nono cambierà in accordo col contesto.



Mi sono accorto di alcune decentrature nei numeri dei menù: nel menù stat i pv massimi sono troppo a sinistra, la "/" era pure lei a sinistra, poi ho aggiunto ai PX un "/10" che mostri il numero da raggiungere per passare di livello. Devo però centrare le picture nella programmazione. Nel menù equip vanno sistemati i numeri in generale e i +/-.

Nel menù di Uzu pure va aggiunto un "/5".

In linea generale fra gli elementi delle scritte ":" e "/" e i numeri (compresa l'ombra) ci devono essere 2 pixel, i numeri e i +/- devo essere attaccati fra di loro (all'ombra), stando attenti all'"1" che è più corto in termini di pixel quindi considerare sempre lo "0".

13 Novembre 2008: Corretti e uniformati tutti i menù, tutti i numeri, tutto. Dio solo sa quante scritte un po' più in là o in qua di un pixel c'erano, soprattutto nel menù equip. Comunque fine, ora tutto è a posto.

Ho salvato le immagini dell'Hud e delle icone del BS e le ho messe in game, cominciando pure a definire le variabili a cominciare dagli ATB di ciascuno:



Invece di variare l'atb da 0 a 100 lungo il termometro, per non stare a fare 100 somme farò partire questa variabile da 108, ovvero la coordinata in pixel per essere all'inizio del termometro e la farò arrivare a 208 (100). Se qualcuno parte in anticipo, cioè 1 sul tiro di 1d10 (Imboscata del nemico) o 10 su 1d10 (attacco fulmineo di Nono e Uzu), allora parte da metà barra, 158 (50).

Ora voglio fare un evento comune in cui in base al mostro (tirato a caso fra quelli del tabellone) vengono riempite le sue variabili, ovvero livello, PV, attacco, difesa, iniziativa, danni, resistenza, drop (in soldi).

Ho già fatto l'evento comune che aggiorna i PV del mostro, ma ancora mancano le coordinate e la variabile da cui prendere il valore.

Eh, l'età, brutta cosa. Possibile che ho deciso tutto da giorni per gli accessori e non l'ho scritto da nessuna parte se non sulla picture e sul forum? In breve ecco gli effetti:

- monete +1 +2 +5 +10
- attacco +1 +2 +3 +4 +5
- difesa +1 +2 +3 +4 +5
- iniziativa +1 +2 +3 +4 +5
- rigenera 1 PV a turno (e magari anche di più nei livelli successivi, 2 e 3 max)
- immune all'avvelenamento (ma se già avvelenata non guarisce)
- no incontri casuali con una percentuale del 25%, 50%, 75% e 100% è stato bocciato come effetto, perché è brutto arrivare sulla casella e non succede nulla. E' stato quindi convertito in un oggetto che aumenta la probabilità di attacco fulmineo al 20%, 30%, 40%, 50% (normalmente è del 10%)
- varie combinazioni tipo Anello del Berserk; A+3, V+3, D-5 o l'anello maledetto A+3 D+3 PV-1 al turno, ecc

Ecco le icone degli effetti alle quali vanno aggiunti in angolo gli eventuali numeri con segno, verdi se positivi, rossi se negativi.



14 Novembre 2008: Programmato un altro po' di BS. Ora dopo che si capita sulla casella incontro casuale accadono le seguenti cose:

- si incrina lo schermo e scompaiono tutti gli Hud e le caselle;
- viene scelto a caso il mostro che si incontrerà e tramite un evento a chiamata vengono inizializzate le sue caratteristiche;
- viene deciso se l'incontro è un'imboscata, un attacco fulmineo o si svolge normalmente e nei primi 2 casi appare un messaggio;
- Nono e Uzu arretrano di 70 pixel camminando e strisciando;
- Tramite un altro evento a chiamata viene fatto comparire il mostro corrispondente nella posizione giusta con effetto di progressiva visibilità da trasparenza totale;
- Uzu rientra nel guscio spaventata;
- Vengono visualizzati l'Hud del BS, le icone al punto giusto della barra dell'ATB e i PV di Nono e del mostro;

A questo punto dovrebbero partire le animazioni di guardia di tutti e 3 e poi cominciare la gestione dell'ATB.

Mi è venuto però in mente un problema, più che altro visivo. Per come ho impostato le cose, l'ATB di ciascuno ad ogni ciclo viene incrementato del valore di iniziativa, ovviamente però, essendo l'ATB una barra da 0 a 100, non si può andare oltre quindi se l'incremento supera i 100 viene posto a 100 e scatta il turno.

Però in questo modo nell'ultimo "tratto" di ATB, l'icona copre una distanza minore nello stesso tempo dato che ad ogni ciclo si muove per 0,2 secondi di un quantitativo pari a iniziativa o altrimenti di quanto basta per arrivare a 100. Se quindi ho, per esempio, Nono con iniziativa 10 e ATB 99 e il mostro con iniziativa 3 e ATB a 97, nel turno successivo entrambi arriveranno a 100, solo che l'icona di Nono invece che coprire 10 pixel in 0,2 secondi ne copre 1 e il mostro ne copre 3, come se Nono rallentasse. Al momento non mi vengono soluzioni per rendere il moto continuo :), ma forse in 0,2 secondi non si nota nemmeno, dovrò vedere al momento giusto.

15 Novembre 2008: Ora l'ATB funziona e devo dire che è molto gradevole. La cosa del rallentamento nel tratto finale si nota solo se metto iniziative altissime, altrimenti è impercettibile, quindi per ora non è un problema. Al limite quando il livello è più alto, per evitare che ci sia un turno ogni mezzo secondo dimezzo la velocità in termini visivi. Cambiati i colori delle frecce delle icone.

16 Novembre 2008: Il BS procede, ho fatto una trafila di processi a chiamata per tutte le azioni che i mostri possono compiere (apparire, guardia, attaccare, parare, subire, morire), in questo modo con una serie di IF basati sul numero del mostro mando l'animazione giusta. Messe in processo parallelo le animazioni di guardia di Nono e di Uzu. Fatti anche gli eventi per far apparire a Nono l'arma e lo scudo equipaggiati quando li usa. Messa un po' di effetti sonori e la BA del colpo del nemico (per ora RTP).

Fatti gli eventi a chiamata per la visualizzazione dei PV subito sia da Nono che dal mostro. Appaiono i numeri rossi con un salto una cifra alla volta, è venuta bene.

In pratica il turno del mostro è finito, che poi alla fine non fa altro che attaccare (compresa animazione di Nono che para o subisce il colpo), anche se per ora c'è solo lo slime verde. Conto di mettere uno slime rosso che avvelena (liv 2), poi un paio di guerrieri (liv 3 e 4) e non so chi per il quinto livello dei mostri. (tabellone 1 mostri di livello 1-5 = 5 mostri).

Cambiato il colore della barra delle statistiche, nel senso che quando è tutta piena (26) diventa d'oro, per far capire che ha raggiunto il massimo.

Gestiti anche attacco critico del mostro e parata perfetta di Nono (con tanto di messaggi).

Aggiunto anche il "Mancato!", in caso di doppio 1.



17 Novembre 2008: Fatto veramente poco, a parte una posa di Nono arrabbiata e un paio di Label per il game over e la vittoria, con relativi IF di controllo sui PV di Nono e del Mostro.

Per il futuro: I mostri saranno numerati da 1 a 10 per il primo tabellone, da 11 a 20 per il secondo ecc. Non che ne debba fare necessariamente 10 a livello, ma tanto per stare larghi e per avere spazio per eventuali aggiunte. Il boss può essere il 10° (20° ecc) oppure essere semplicemente Boss1, Boss2 ecc.

19 Novembre 2008: Gestito tutto il Game Over, difficoltoso soprattutto riacordare l'evento del BS con quello della Inn nel caso in cui si muoia, ma si abbiano soldi sufficienti per dormire e curarsi. Mancano però eventuali messaggi del tipo "ben svegliata signoria, come si sente?" ecc.

Cambiato il sonoro alla locanda, nel senso che ho messo il rumore del registratore di cassa quando si paga come nello Shop. Cambiato pure il suono dell'avvelenamento che ora è Poison.

Aggiunto l'avvelenamento anche a inizio turno di Nono nel BS.

20 Novembre 2008: Ho cominciato a fare l'animazione del primo attacco di Uzu, l'Uzu Impact prendendo uno sprite di Sonic e riadattandolo nei colori e nella spirale, ne ho fatte 2 versioni da valutare, una copiandoci sopra un pezzo di spirale del guscio originale, l'altra cercando di fare da solo una spirale

convincente. Se raffinandola e sfumandola la mia rende la tengo, altrimenti cambio, tanto comunque si vede poco perché gira ad alta velocità e poi parte:



21 Novembre 2008: Fatta la scritta per la locanda quando ci si risveglia dopo essere stati sconfitti in battaglia e messa al suo posto.

Ho optato per il guscio con la spirale fatta da me dopo averla opportunamente sfumata e colorata. Salvati i 3 frame di rotazione e montata l'animazione dell'attacco. Completato il turno di Uzu (per ora ha solo il primo attacco) compreso di reazioni del mostro (para/subisce/mancato).

Ho accorpato i 2 eventi a chiamata che inizializzano i parametri del mostro e lo visualizzano a schermo dato che sono cose che possono essere fatte in contemporanea.

Ora manca solo il turno di Nono e la gestione della vittoria.

22 Novembre 2008: Mi ero scordato, come uno stupido, che in RPGM esistono le funzioni ciclo e interrompi ciclo... mentre io continuavo a fare cicli con le label (che funzionano lo stesso eh, solo che sono meno eleganti) quindi laddove non c'erano troppi intrecci di label ho sostituito con un semplice ciclo (compra e vendi nel negozio, ciclo atb, saltelli di Nono, incremento delle statistiche quando si passa di livello).

Ho cominciato a programmare il menù del BS quando tocca a Nono.

Completato l'attacco, con arma animata e tutto il resto.

Ho fatto un nuovo evento a chiamata per far apparire la BA giusta a seconda dell'arma equipaggiata, altrimenti mettere tutti quegli IF nel codice dell'attacco l'avrebbe appesantito notevolmente in termini di leggibilità. Ora ogni arma può potenzialmente avere una BA normale e una per il critico, per ora c'è solo la spadata e la spadata critica che vale anche per l'ascia e il colpo orizzontale di lancia, con relativo critico. Ho aggiunto una cosa. Ora invece che mancare solo col doppio 2, Nono e il mostro (Uzu no perché ha solo valori positivi e in teoria nemmeno Nono perché comunque sommando quelli suoi di scheda e quelli dell'arma difficilmente si ottiene un valore negativo) mancano anche se non fanno 2, ma sommando i malus dell'attacco ottengono un valore inferiore o pari a 2.

Es: Il mostro ha Attacco -4, fa 5 (o un qualunque numero da 3 a 6), ma $5 - 4(\text{malus attacco ascia}) = 1$ e quindi manca.

Questo è vantaggioso perché mancare vuol dire infliggere 0, mentre parare scala solo un certo quantitativo di danni e non è detto che siano tutti.

- *Per risolvere il problema del panorama centrato, devo ricordarmi di provare a modificare la mappa nell'editor. Ora la posizione iniziale dell'eroe è settata a 1 chip dall'estrema sinistra della mappa, dovrei provare a centrarla rispetto allo schermo quando appare, ovvero 8 caselle a destra (mi pare, controllerò).*

- Se Game Over con locanda, magari si potrebbe perdere anche un oggetto a caso oltre che 10 monete.
- Nono arrabiata da usare nell'intro quando troverà Uzu infastidita dai bambini che mette in fuga.

23 Novembre 2008: Finita completamente anche la gestione della fuga. Alla fine ho deciso di farla interattiva e non lasciarla al caso, quindi ci sarà una barra rossa con una zona verde proporzionale alla probabilità di fuga (50% di base + $(LV\ Nono - LV\ Mostro) * 5\%$) e un indicatore che va avanti e indietro veloce sulla barra. Se premendo Invio l'indicatore si ferma sul verde allora si fugge altrimenti si perde il turno. Tutte le animazioni fatte, bellissime. Ho messo anche uno switch FUGA NON PERMESSA per i boss ed eventuali intralci di Etna.



24 Novembre 2008: Fatta la bozza del menù per gli oggetti da usare nel BS. Ho deciso che almeno per ora non sarà possibile cambiare equipaggiamento in corso di battaglia e al limite solo arma e scudo, non accessorio (troppo comodo), sprecando un turno (come ogni altro utilizzo di oggetto). Gli oggetti usabili saranno i 4 oggetti di cura più l'antidoto. Sono in forse per l'utilizzo della fune di fuga per scappare al 100% (ma la fuga non è troppo difficile) e per il dado truccato che permette, al turno dopo, di colpire al 100% (no critico) (altrimenti se non si attacca sprecato?) (Animazione: mirino sull'avversario alla SRW)



Mi chiedono dalla regia più oggetti scemi, che solo il ciondolo di Jeeg è poco e farebbero più atmosfera pucchosa altre cose che non seri oggetti da GdR.

25 Novembre 2008: Ci ho ripensato e ho deciso di fare un menù più grande innanzitutto per far vedere i nomi degli oggetti, poi in previsione di far comunque vedere le statistiche delle armi e i loro paragoni con quelle attualmente equipaggiate e, se un giorno deciderò, anche per far vedere l'icona che rappresenta l'effetto dell'oggetto (tipo un cuore con +5 per far capire che cura di 5PV, oppure il simbolo dell'omino che cammina con un ! per

il dado truccato per far capire che decidi tu, con un ? per il telecristallo e con Inn per la fune di fuga, la cura dal veleno, la lumaca per gli oggetti di Uzu, la casella trappola con una X ecc). Ho fatto anche Nono che apre lo zaino XD.



Ovviamente per ogni oggetto che potrà essere usato nel BS c'è un'altra nuova picture per rappresentarli, ricavata da quella della vendita dato che pure lo sfondo è riciclato dallo shop.

Oggi non mi pare una cattiva idea utilizzare fune di fuga e dado truccato e pure perdere un turno a cambiare arma o scudo, del resto è una libera scelta, ma per ora ho implementato solo gli oggetti.

Attualmente il menù si apre (se si ha qualcosa da usare) e gli oggetti possono essere scorsi in su e giù correttamente, con visualizzazione e quantità.

26 Novembre 2008: Oggi ho fatto una "grossa" modifica che volevo fare da tempo: Prima quando si usava la fune di fuga si andava a finire sulla casella 64, senza attivarla, in modo che poi, lanciando i dadi, ci si potesse fermare alla Inn. Allo stesso modo usando il telecristallo si finiva su una casella a caso, ma senza attivarla in modo da partire, lanciando i dadi, da un altro punto del tabellone.

Adesso invece quando si "atterra" l'evento della casella viene attivato, quindi si finisce direttamente alla Inn (casella1) con la fune e dio solo sa dove col telecristallo.

Programmato l'utilizzo di tutti gli oggetti nel BS, compresa fune di fuga e dado truccato. Non ho ancora implementato il cambio d'arma e scudo e soprattutto manca ancora la vittoria con relativa esperienza.

27 Novembre 2008: Fatte le icone per il significato di tutti gli oggetti e ristretto il menù di 12 pixel perché era troppo largo. Speriamo non ci siano nomi di armi troppo lunghi...

Per ora ho messo le icone solo nelle picture degli oggetti del BS, poi andranno messe anche in tutte le altre picture, quelle del menù oggetti, quelle del negozio compra/vendi.



28 Novembre 2008: Tante piccole cose. Ho ridisegnato il cuore un po' più tondeggiante perché al pubblico non piaceva, quindi sostituito in tutti gli oggetti in cui era e in tutti i menù. Messe le icone a tutte le picture degli oggetti e cambiate per l'ennesima volta la posizione non solo delle icone n volte, ma anche delle statistiche delle armi. Ora sono soddisfatto.

Mi sono accorto che l'accessorio monete+1 non funzionava (era venuta fuori una moneta, invece dovrebbe partire minimo da $1+1=2$), quindi sono andato a vedere nell'evento soldi e invece che mettere SE l'accessorio =161 avevo messo un ">" quindi non l'avrebbe mai preso. Ho corretto.

Ho cambiato arma a Nono, la prima arma in dotazione sarà la spada di legno, che fa 1 danno invece di 2 (ho rimesso anche le animazioni da botta per il mostro, dato che una spada di legno non può tagliare) e a venderla si guadagna 10 invece di 20. Nel cambiare i nomi nei commenti degli eventi (da spada di damasco a spada di legno) mi sono accorto che l'equip in negozio non teneva conto nel calcolo dell'attacco totale, della difesa totale e dell'iniziativa totale degli eventuali bonus derivanti da accessori e dato che ho fatto apposta l'evento comune RICALCOLA PAR TOTALI l'ho inserito al posto della sfilza di cambia variabile.

Impostata graficamente la finestra per i punti esperienza e i soldi guadagnati, ho lasciato anche uno spazio per eventuale oggetto guadagnato (del resto ogni mostro fra le proprie variabili ha anche il n° di oggetto da droppare e la probabilità con cui lo droppa). In basso ci sono Px e soldi attuali che vengono aggiornati.

29 Novembre 2008: Ho rifatto l'occhio della slot sostituendo la faccia di Etna che fa la linguaccia con un teschio Yattaman style, anche perché Etna non è più sicuro che ci sia e inoltre fra King Vegas e lei non ci devono essere legami.



Completata la sequenza di vittoria, con winning pose e pannello dei punti esperienza e soldi guadagnati. In caso di passaggio di livello viene richiamato l'evento casella +1.



02 Dicembre 2008: Innanzitutto ho fatto svariati tentativi per utilizzare la patch per il title personalizzato. Ho escluso a priori la patch che vuole le prime 8 (o almeno la prima) variabili a sua disposizione, dato che sono variabili critiche usate un casino di volte e sostituirle sarebbe problematico. Fosse anche solo la prima (X di Nono) che serve per il title, le altre servirebbero per la rotazione delle picture, per l'input da tastiera di tutti i tasti, per il mouse ecc e non vorrei, usandole per i cavoli miei, attivare roba indesiderata.

Ho cercato e trovato la patch singola che riguarda il title personalizzato e l'ho trovata sia per 2000 che per 2003, usa la variabile 3350 quindi non da noia. Ho fatto una prova su una copia del progetto e ... funzionare funziona, nel senso che il title standard viene saltato, solo che praticamente annulla l'altra patch quindi le picture da 21 a 50 non si vedono (niente menù ecc) e inoltre l'ombra di Nono si muove a scatti strani...

Ho provato a trasportare il progetto sul 2003 e tutto fila liscio. Ho applicato la patch per il title e funziona anche quella senza problemi.

Quindi quando dovrò fare sto title personalizzato convertirò su 2003 e applicherò la patch sfruttando la variabile 3350.

Per ora non mi fido a trasportare sul 2003 in pianta stabile perché non sono sicuro che poi sia stand alone e giocabile da chi non ha il tool.

Altra cosa: ho spostato la posizione iniziale del party invece che alla prima casella, alla decima come pensavo e ora... il panorama è finalmente centrato!!!! Eureka. Un grande problema risolto con poco, bastava pensarci del resto. Ovviamente ho dovuto spostare a destra di 10 chip tutte le caselle. Vabè fatto una volta non ci si pensa più.

Ho aggiunto la gestione del drop di oggetti da parte dei mostri sconfitti in battaglia.

Completato anche il menù per gli oggetti comprensivo di Equipaggiamento in corso di battaglia di armi e scudi, con relative frecce di paragone.

03 Dicembre 2008: Ho COMINCIATO a sistemare l'evento della trappola della carica dei tori. 8 processi paralleli sono molto pesanti per processori un po' più vecchi, quindi sto accorpendo tutti in un solo processo parallelo. In ordine sto mettendo i frame d'animazione dei tori insieme, quindi in quello che era il toro 5 (ovviamente una copia) ho inserito i frame del toro 3 (che è il secondo che si attiva e via via ci inserirò i frame di tutti e 8 i tori. Per distanziarli non mi sono potuto basare sul tempo che intercorre fra l'attivazione di un toro e il successivo, perché le attese fra le animazioni sono degli aspetta 0.0 quindi poco rapportabili ad esempio ad un aspetta 0.3, allora mi sono basato sulla distanza in pixel fra i tori quando compaiono, in quel modo le animazioni dei vari tori sono distanziate di quel quantitativo (che va a multipli di 5 pixel).

In ordine ci saranno Toro 5, a 40 px il Toro 3, a 35 px il Toro 4, a 60 px il Toro 8, a 50 px il Toro 2, a 25 px il Toro 7, a 50 px il Toro 1 e infine ad altri 60 px il Toro 6. Ovviamente in concomitanza con l'apparizione di alcuni tori devo inserire effetti sonori già previsti.

Ho inoltre aggiunto un paio di frame all'animazione in cui Nono estrae lo zaino durante il BS, o meglio le ho fatto una semplice animazione dato che prima lo zaino appariva e basta (Anche ora appare, ma almeno si gira e sembra che lo tiri fuori da chissà dove, lo tiene un attimo in mano come se avesse trovato l'america e poi lo poggia a terra e lo apre).

Ho pensato alle scocciature di "Etna", inoltre stavo pensando che magari ogni turno è troppo pesante farla apparire, forse sarebbe meglio ogni 3 turni, a tal proposito ho inserito la variabile TURNO che si incrementa di 1 ogni volta che tocca a Nono:

1. Inferno: campo di gioco in fiamme, ad ogni passo si perde 1 PV (non mortale), quindi meglio avanzare poco;
2. Sciopero: Inn e Shop chiusi;
3. Ti teletrasporta in una casella a caso come il telecristallo;
4. Non puoi vedere le caselle fuori schermo (inibisce l'uso della freccia a destra);
5. Scambio caselle comuni: le caselle trappola possono diventare incontri casuali, le caselle soldi possono diventare trappole e così via per i 6 scambi consentiti;
6. Ti ruba un oggetto;
7. Non si scappa dagli incontri casuali (FUGA NEGATA ON);

8. Dado da 1: il dado fa solo 1;
9. Solo mostri di livello alto (es nel primo tabellone mostri di livello 1-5, quindi solo mostri di livello 4-5);
10. Si prende un fulmine e per questa volta non rompe;
11. OPZIONALE: non si possono usare oggetti;
12. OPZIONALE: Uzu fuori gioco;

Ho tolto volutamente la possibilità che possa togliere un livello a Nono perché mi sembra troppo castrante. Come si vede alcune scocciature possono anche essere vantaggiose, a seconda della situazione. Direi che c'è una buona varietà. Uzu addormentata però eviterei.

Per fare il cambio di caselle credevo di dover rimettere tutte le caselle come charset, ma in realtà basta fare 6 chipset con le combinazioni soldi-incontri-trappola scambiate e attivare quello giusto, molto più semplice.

04 Dicembre 2008: Un altro toro si è integrato nell'UNICO evento, un evento per ghermirli e nel buio incatenarli... i tori. Uno al giorno ce la farò prima o poi XD.

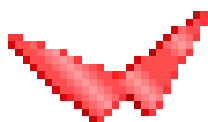
Ho deciso di mettere un po' di oggetti "carini" fra gli accessori, al posto di solo anelli ecc. Tipo:

Le orecchie da gatto (con la passata) per aumentare di 1 la velocità, le orecchie da orso per aumentare l'attacco di 1, la calamita per le monete, prima di Jeeg. Ecco qua intanto le "orecchie" XD pucchosissime! Quelle da Gatta le ho



prese in prestito da Cleo, quelle da orso le ho fatte io.

05 Dicembre 2008: Oggi ho fatto solo gli "Occhiali del Leader" o "occhiali



fighi" XD

Che begli oggetti che stanno venendo fuori XD

06 Dicembre 2008: Fatta tutta la grafica e la programmazione in game di questi 3 nuovi accessori. Quando li creo devo ricordarmi di dargli un numero sensato, perché poi nel menù verranno visualizzati in quell'ordine ed è bene raggruppare oggetti simili piuttosto che sparpagliarli in ordine di creazione. Quindi se 161 è +1monete, allora 162, 163 e 164 saranno +2, +5, +10 monete. Poi i 5 aumenti di attacco, i 5 di difesa e i 5 di velocità, infine i vari ed eventuali tipo anelli della rigenerazione, contro il veleno, berserk ecc.

Vorrei tanto poter visualizzare gli accessori indossati su Nono:



(KAWAIIIIIIIIIIIIII >___<) purtroppo richiederebbe trooooooooooooooppa programmazione aggiuntiva (5000 condizioni SE circa 180 e rotti frame d'animazione per Nono * 30 circa accessori previsti). Dovrei o rifare tutti i frame di Nono per ogni equip visibile oppure fare un layer apposta sovrapposto ad ogni singola animazione di Nono. In ogni caso ogni volta che Nono cambia frame dovrei mandare un IF praticamente infinito per mostrare l'accessorio giusto sul giusto frame... un incubo anche solo pensarlo ☹. Limitarlo al BS potrebbe essere un'idea, ma sarebbe dura lo stesso (750 SE... gh).

Ho modificato lo screen del level up, ora quando si seleziona una delle 4 caratteristiche, nel riquadro viene scritto che caratteristica è e a cosa serve il suo incremento.

07 Dicembre 2008: Messo a posto il quarto toro e cominciato il 5°. Sto aspettando l'ispirazione per cominciare i lavori per l'antagonista.

08 Dicembre 2008: Finiti tutti i tori...alleluia. Cominciano ufficialmente i lavori per "Etna" (devo ancora decidere il nome). E direi che i lavori cominciano davvero bene ☺.

Prima di lanciarmi in creazioni da zero (vedi arpia, che comunque può essere/sarà un altro personaggio) ho voluto finalmente provare a cambiare i colori slavati dello sprite di Etna preso da Disgaea 2.

Innanzitutto ho fatto una prima prova aumentando la saturazione dei colori, ma erano ancora strani (proprio perché strani sono i colori di partenza originali), allora ho deciso di cambiarli a mano e li ho presi dalla palette di Nono, con un risultato di gran lunga più vivido e bello da vedersi facendo il vestito nero e i dettagli rossi, poi ho deciso di farla bionda, di toglierle un ciuffo e ho particolarizzato le ali grandi, togliendole quelle piccole e la coda (e anche gli orecchini).

Sono soddisfatto, anzi molto soddisfatto del risultato finale:



Inoltre prova veloce veloce, dovrebbe venire una cosa così:



10 Dicembre 2008: Fra ieri e oggi (oggi sono malato gh) ho ricolorato praticamente tutti i frame di animazione di Etna che mi sembravano utili, e sono parecchi, al limite se me ne servono altri è una cosa veloce. Non ho ancora finito del tutto, ma sono a buon punto, mancano ancora dei dettagli. Di nomi vagliati ce ne sono parecchi, Lily (o Lili?) è quello che mi piace di più, ricorda pure Lilith, demonessa per eccellenza. Voglio che parli in terza persona.

11 Dicembre 2008: Finito di sistemare i frame di Lily.

12 Dicembre 2008: Oggi ho lavorato tutto il giorno per dividere le varie sezioni della roulette in base alla probabilità (in 32simi) e illustrarle appropriatamente. Dal fulmine in senso orario probabilità: 1, 3, 3, 4, 3, 5, 2, 4, 3, 4.



13 Dicembre 2008: Volevo fare una lancetta per far vedere dove si fermava la scelta... ma non mi piace come viene fuori, sembra un orologio. Allora ho fatto un disco con una sezione vuota e lo metto in semitrasparenza così sembra che si illuminino via via le 32 sezioni della roulette e dove si ferma si illumina tutta la sezione completa. Per ora ne ho salvate 8.

14 Dicembre 2008: Messa insieme tutta la grafica per la roulette, ovvero la roulette stessa e tutti e 32 i dischi per mostrare le sezioni. Poi ci sono i dischi con le sezioni intere. Ho modificato i colori di alcune sezioni perché il nero non fa capire bene se l'attuale sezione è selezionata o meno.

16 Dicembre 2008: Approssimata la posizione della roulette e trovato un suono adatto da mettere durante la rotazione della luce (il classico bip da roba elettronica). Ho provato anche ad approssimare Lily e nonostante la pensassi relegata in un angolino, devo dire che ha abbastanza spazio per fare quel che le pare. Ho anche deciso sia le picture per la roulette che per Lily che però è "sopra" Nono e Uzu, ma tanto non si dovrebbero mai sovrapporre.



17 Dicembre 2008: Tolto il codino a tutti i frame di Lily.

19 Dicembre 2008: Non c'ho molta voglia in questi giorni. Come ogni volta che devo affrontare un pezzo ex-novo del gioco mi metto in attesa di ispirazione. Soprattutto ora che devo dar vita al personaggio di Lily mi mancano le idee, ecc. Ora almeno ho definito la dimensione dello sprite (90*90) in modo da centrare ad una sola coppia di coordinate sia Lily che le ali che eventuale coda. Poi ho salvato i 4 frame di animazione delle ali, che vanno bene in questa prospettiva, altrimenti paiono frontali se ribalto l'ala destra. Ora salverò i vari frame man mano che decido le animazioni utili. Dovrò fare un certo numero di "ingressi" per variare, una volta appare con un BANF e una nuvoletta, un'altra volta svolazzando da fuori schermo, ecc con varie frasi. Avevo pensato anche ad un'idea per dare un senso alle caselle, ovvero facevo aprire a Nono una sorta di cubo/trappola piazzato dalla cattiva di turno per

ostacolarla (perché secondo la profezia verrà una paladina della giustizia a mettere i bastoni fra le ruote ai piani di conquista di sua malvagità), Nono lo apre e come dal vaso di Pandora escono le caselle che tappezzano il mondo, ma per fortuna Nono ha con sé un dado e può lo stesso viaggiare.

Questo però crea forse altre incongruenze perché per tutti gli altri personaggi il mondo è normale così. Inoltre mi sono scordato che appunto il mondo a caselle è solo simbolico, fa parte del gameplay e riassume i canoni dei gdr, per fortuna chiacchierare con VAL mi ha riportato sui binari giusti. Stavo perdendo di vista il fatto che l'intero gioco è una schematizzazione e il gameplay non necessita di giustificazioni a livello di storia.

22 Dicembre 2008: Fatti 12 frame per Lily, i fondamentali, ce ne sono molti altri, ma vedrò via via cosa mi serve. Ora è il momento di far i processi paralleli per le ali e per farla fluttuare. Così almeno entra in scena.

24 Dicembre 2008: Fatti i processi paralleli per lo sbattere delle ali, per la fluttuazione su e giù e per mostrare lo sprite giusto, evento necessario dato che le coordinate cambiano continuamente.

25 Dicembre 2008: Buon Natale :D Fatte le 3 entrate in scena di Lily, col circolo evocativo, con la nuvola ***BANF*** e semplicemente che cala dall'alto. Perfetti!



27 Dicembre 2008: Trovate e salvate da una parte un po' di musicchette carine fra cui ho scelto quella di sfondo a Lily. Anche aggiunti un po' di effetti sonori sempre a Lily, non ultima la sua risatina. Inoltre, finalmente, Nono ha una "voce", un gridolino quando subisce danni in battaglia.

28 Dicembre 2008: Ok, oggi ho lavorato alacremente infatti ho fatto diversi ballon per Lily e anche uno per Uzu, ho animato tutta la scena fin quando viene dato il via alla magica roulette del caos e anche quando si ferma. Ora manca

da annunciare la catastrofe e programmarne gli effetti. FORSE non ci vorrà troppo tempo.

29 Dicembre 2008: Rifatte le silhouette di Lily nell'intro, dato che si riferivano allo sprite originale di Etna con coda e tutto. Programmata la visualizzazione del fulmine che cade su Lily, ma manca ancora il contorno. Fatti i frame di Lily scheletro e Lily carbonizzata.

30 Dicembre 2008: Completamente programmato sia il primo evento di Lily (fulmine), sia il quarto (teletrasporto) riciclando l'uso dell'oggetto preposto.

02 Gennaio 2009: Buon Anno! Ricominciano i lavori. Fatto l'evento "inferno" di Lily, ma vi possono essere eventuali miglioramenti:

- *la fiammata iniziale magari può spuntare da dietro in modo che sembri che ha fatto il giro;*
- *le caselle possono essere sul rosso in modo da sembrare incandescenti;*
- *anche se ci si teletrasporta (telecristallo, fune di fuga) deve bruciarsi.*

03 Gennaio 2009: Fatte tutte le modifiche sopra riportate, quindi ora va bene. Ho fatto un nuovo chipset con le caselle saturate sul rosso (canale R portato a 160 su GraphicsGale), ho ampliato l'animazione delle fiamme in modo che arrivi anche dietro (si sovrappone di poco su Uzu, ma non importa) e ho messo nella programmazione dell'uso degli oggetti Fune di Fuga e Telecristallo, alla fine, il SE con il danno, ma ho tolto la visualizzazione dei PV perché in quel frangente, durante l'animazione dell'uso dell'oggetto, gli hud non sono visualizzati.

Piuttosto ho scoperto un errore quando si usa la fune di fuga. Se si è già sulla casella Inn e si usa la fune per andare alla casella Inn, Nono si comporta bene, ma Uzu fa un passo indietro e poi ricompare al posto giusto, mentre non dovrebbe muoversi affatto. Questa accade perché nel SE che regola il movimento a sinistra corto di Uzu è contemplata come condizione solo Casella ≤ 5 , ora ho aggiunto anche casella > 1 così è escluso il caso in questione.

Si è verificato uno strano errore ovvero, dopo la INN, non mi si sono riaccesi gli HUD... non ne ho capito l'origine ed è successo solo una volta, forse rpgmaker aveva le sue cose, comunque a scanso di equivoci ho replicato la visualizzazione con aggiornamento dell'HUD anche a inizio turno di Nono.

Preparato il gabbione per impedire la fuga durante il BS.

04 Gennaio 2009: Sistemate anche le caselle variabili per visualizzarle incandescenti durante l'inferno, ho fatto quindi i charset incandescenti delle caselle e della casella casuale, ho dovuto mettere anche uno switch INFERNO perché considerando solo la variabile Lily Anatema non funzionava dato che nei chara la condizione è \geq quindi veniva visualizzata incandescente anche se l'anatema scelto era un altro maggiore di 2.

Completato l'evento 8, ovvero la fuga dagli scontri vietata (Sto andando un po' a casaccio), dal cielo cade un bel gabbione e il comando fuga è inibito.



Completato anche l'evento 5 (cieca), l'evento 10 (dado da 1) e l'evento 9 (mostri level up), tanto più che altro sono dialoghi, di programmazione vera e propria c'è poco e pure di grafica da preparare a parte i baloon. Ho risistemato anche le varie sezioni della roulette perché quando si illuminavano, un paio sfioravano di pochi pixel nella sezione adiacente.

Idea: Oggetto Ciondolo: La Freccia: un ciondolo con la punta della freccia crea stand, se equipaggiato, 1 volta su 10 (o 5) durante gli scontri, dopo che Nono ha attaccato, lei cade in trance (occhi bianchi) e uno Star Platinum Super Deformed esce per attaccare con una raffica l'avversario facendogli un danno variabile col livello di Nono.

05 Gennaio 2009: Cioè, non faccio in tempo a pensarle e a metterle per iscritto che le realizzo! Mi faccio paura da solo °_°... Stamattina a lavoro ero SOLO e non avevo nulla da fare, quindi mi sono messo a pixellare Star Platinum usando Nono come base per le proporzioni. Oggi pomeriggio ho montato i frame e l'animazione di attacco, ma non è ancora programmato il danno subito dal nemico. Penso di fargli fare un danno pari al livello di Nono, in modo da mantenere la coerenza forza stand = forza interiore portatore (rappresentata dal livello). Ora devo aggiungere la BA della serie di colpi da botta subito dal povero slime, metterlo in posa di danneggiamento e infliggergli i PV.



Ho inoltre rivisitato tutti i dialoghi di King Vegas rendendoli molto più inglesizzati XD.

06 Gennaio 2009: Completamente finita la programmazione di Star Platinum, compreso l'accessorio "La Freccia", l'unica cosa che manca è come ottenerla, perché per ora gli manca la parte grafico/programmativa del "compra".

Ho migliorato l'animazione di Star Platinum con una posa di carica e facendolo avanzare leggermente, lo schermo trema e finalmente c'è la BA della raffica di colpi subiti dallo slime. Fatta anche la programmazione dei danni e tutto il resto, tranne che per ora appare sempre, mentre dovrà apparire una volta su 5 (a caso). Magari dato che appare meno frequentemente il danno potrebbe anche essere il doppio del livello di Nono...

Ho fatto un filmato con la sequenza e l'ho uploadato su youtube ^^.

07 Gennaio 2009: Programmato interamente lo scombinamento delle caselle da parte di Lily.

08 Gennaio 2009: *Oggi ho promesso a Sey di inserire in Pocket Quest una citazione a Kurayami (il suo gioco), lui farà lo stesso per Pocket Quest.*

Potrei inserire dei personaggi fatti in silhouette nera o forse altro (meglio se me la rigioco la demo).

Completamente programmato l'evento SCIOPERO.

09 Gennaio 2009: Programmato l'evento RUBA OGGETTO. Questo chiude definitivamente (A meno di revisioni e dettagli) la programmazione di Lily ^^.

Per dare un'impronta meno da lavori in corso al gioco ho reso funzionanti TUTTE le caselle col loro rispettivo evento e Lily compare ogni 3 turni, anche per dare modo ai suoi nefasti effetti di permanere almeno un po'.

Devo ricordarmi di riguardare tutti i dialoghi di Cleo, per centrarli meglio e per adottare il baloon da URLO nel caso necessiti. Ne ho già cambiati alcuni compreso quello di Uzu quando attacca.

11 Gennaio 2009: Aggiunto l'ultimo accessorio del primo tabellone, ovvero la Tartarughina, una bambola che da +1 in difesa.

Rivisitati tutti i dialoghi (70) di Cleo e tutti i dialoghi in generale cercando di far tornare centrature e spaziature. Ora dovrebbero andar bene tutti.



12 Gennaio 2009: Oggi sono stanco, quindi ho solo ricolorato lo scudo che indica la statistica difesa, dato che bianco e oro praticamente non si vede, l'ho rifatto nero e rosso.

Idee per il mercante Errante/vagabondo/quel che è che si chiamerà Stan (come quello di Monkey Island):

L'idea base è quella di usare una picture guidata da un chara (per fare il giro sulla mappa ciclica), che si muove in senso inverso a quello di Nono (1-6 caselle a caso). Se capita sulla casella di Nono o se Nono capita sulla sua casella allora lo "incontri" e lui ti vende la sua mercanzia che consiste in 4 oggetti per aumentare permanentemente una della 4 statistiche di Nono (non si comprano, vengono usati istantaneamente), le verdure di Uzu e magari cose ultrarare come La Freccia, tutto a prezzi spaziali ovviamente.

Ok, però :

È un processo parallelo in più fisso su mappa.

È una picture che probabilmente rompe le scatole a tante cose tipo roulette, slot machine, gabbia del BS, BS stesso e altro, considerando che non posso farlo apparire muovere e scomparire.

Alternative valide:

- usare un chara tipo folletto che non ingombra e non è pesante da gestire.
- Farlo apparire come incontro casuale con una probabilità scarsa, tipo 2% e appena comincia lo scontro cambia la musica e lui invece di combattere ti offre le sue mercanzie; (Quest'idea mi piace).

Idee ipersparse:

- aggiungere un antagonista maschio in armatura nera (Damon?), sempre sullo stile di Nono, magari respinto d'amore (per una scena di fraintendimenti divertenti XD, magari Nono manco l'ha visto o ha distrutto per sbaglio la sua lettera col cuoricino) e quindi in cerca di vendetta o amante che non si è arreso.
- Chi finisce prima il giro vince un bonus in soldi o qualcosa del genere, quindi magari aggiungere in qualche modo (oggetti o Lily) scambio di posizione, salta il turno, scorciatoia (ricomparsi una casella avanti all'avversario) e cose così.
- La random di merda! Fa veramente schifo, dovrei implementare un algoritmo che in qualche modo se ad esempio devono uscire numeri da 1 a 4 ed esce 1, rende meno probabile, ma non impossibile l'uscita dell'1 ridistribuendo la probabilità: esempio, all'inizio la probabilità di 1, 2, 3 e 4 è del 25% ciascuno, esce l'1, quindi la sua probabilità cala del 6% e quella degli altri aumenta del 2% diventando 19%, 27%, 27%, 27%, se riesce l'1, cala ancora diventando 13% 29% 29% 29%, se esce 2 cala il 2 e aumentano gli altri 15% 23% 31% 31% in questo modo (è un casino, ma forse non troppo) chi è già uscito ha meno probabilità di uscire rispetto a chi non è uscito, poi potrei usare un modulo sul numero di turni passati sommati ai pv di Nono e altre cose sulle quali non si ha la certezza.

14 Gennaio 2009: Resa generica con scomposizione in centinaia, decine e unità, la scritta +xx Oro di quando Nono guadagna soldi sulla relativa casella.

15 Gennaio 2009: Ho corretto un finale degli eventi di Lily, quando veniva lo SCIOPERO, la roulette veniva cancellata brutalmente, ora scompare con la distorsione e sfumando sul nero come di consueto.

Alcuni continuano a sostenere che Lily è sproporzionata rispetto a Nono e non gli è facile capire che è un demonietto. Questo principalmente perché non ha il testone. Ho fatto una prova modificando la fatina Papillon di La Pucelle, solo che ... a me Lily / Etna piace troppo e la terrò ><



17 Gennaio 2009: Aggiunta una animazione di attesa, con Nono spazientita, tanto per usare un po' di più lo sprite di Nono arrabbiata.

Creati i Frame di Stan e cominciato a programmare il suo evento. Intanto programmata l'interruzione di incontro casuale per fargli fare il suo ingresso.

Creata la grafica del suo Menù di acquisti e quella di tutti gli oggetti che per ora vende, ovvero le 4 gelatine per l'aumento dei parametri, le 2 lattughe e per ora anche la Freccia.



Per i nomi dei 4 bon bon mi sono ispirato alla cabala ebraica, Beri'ah, Atziluth, Yetzilah e Assiah rappresentano rispettivamente il mondo della creazione, dell'emanazione, della formazione e dell'azione, ottimi per rappresentare i 4 parametri di vitalità, attacco, difesa e agilità.

Mi manca di fare una posa a Stan in cui sta ancora a braccia più chiuse, prima di spalancarle per mostrare la mercanzia. Vediamo se riesco a montare sto sprite.

18 Gennaio 2009: Per l'ennesima volta mi accorgo di un particolare mancante in roba che consideravo fatta e finita eoni fa. Nel menù di Uzu, mancava il "/5" vicino ai punti esperienza... aggiunto.

Fatti i baloon di Stan e anche un ulteriore sprite chinato, ma a braccia chiuse che precede come animazione quello dello screen precedente.

Fatti ulteriori frame per stan, uno in cui parla nella posa stand e ulteriori 6 in cui parla gesticolando come lo Stan (più o meno) di Monkey Island XD.

19 Gennaio 2009: Praticamente programmato tutto il negozio di Stan, manca solo l'invio per comprare. Ho creato anche un nuovo oggetto, Lisca d'Oro che aumenta la probabilità di incontrare Stan da 1 su 20 a 3 su 20.

Ho fissato i prezzi per la lattuga, se Uzu ha livello da 0 a 3 costa 1000, se da 4 a 6 costa 2000 e se maggiore o uguale a 7 costa 3000 (non che a livello 10 abbia senso comprarla...).

20 Gennaio 2009: Ritoccato un po' il menù, ho tolto i cicli fatti con le label per il controllo tasti e li ho sostituiti con dei cicli normali, inoltre, dato che il controllo tasti aspetta un tasto e quindi il ciclo si ferma ad ogni giro, ho tolto anche gli aspetta 0,1 alla fine dello stesso in questo modo il menù è diventato velocissimo, come il negozio.

Cambiata la scritta delle Lattughe dato che entrambe avevano la parola Ghiaccio e Fuoco scritta con l'iniziale minuscola.

Completato Stan, anche se gli manca una musica adatta, ho rifatto un frame cambiando il suo braccio destro perché usavo lo stesso troppe volte.

21 Gennaio 2009: Mi sono preso il mio tempo e ho ascoltato decine di midi da vari giochi psx, ne ho messi molti da parte per poterli riusare e sostituire anche agli attuali, tipo Inn, negozio, tabellone1 ecc.

22 Gennaio 2009: Cambiate completamente le musiche del gioco e rinominate in modo da non perderci il capo (tabellone, BS, px, king vegas, Inn, Shop, gameover) e aggiunta la musica a Stan. Ovviamente quelle di CVEM rimangono invariate e anche quel jingle quando dormi. Per ora ne sono molto soddisfatto, speriamo non mi stufino come le precedenti.

Quando Lily mette il "volo cieco" forse potrei direttamente togliere tutte le caselle di vista mettendo il chipset vuoto (forse no, perché Lily è un evento generico, e dovrebbe chiamare n chipset per n livelli).

Bug corretti: 1)quando Lily ti teletrasporta rimane la sua musica perché di fatto l'evento non finisce e ti ritrovi su un'altra casella con evento da iniziare. Ho messo l'avvio della musica all'inizio dell'evento di valutazione dell'evento associato alla casella in cui sei finito, tanto se è già in corso la musica non cambia, altrimenti ricomincia.

2)se Lily scombina le caselle o in generale se cambia chipset, all'uscita del BS viene rimesso il tabellone normale, quindi nei 3 eventi di fuga, sconfitta e vittoria ho messo una serie di IF per rimettere il giusto tabellone scombinato, oppure quello incandescente oppure quello normale

24 Gennaio 2009: Fatti tutti i restanti 4 mostri del primo tabellone, è stato un lavorone montare tutti i frame, ho anche fatto la BA di Nono che subisce una spadata (e conseguente spadate critica). Sono tutti presi da Namco X Capcom. Ora però sono da bilanciare nei valori, devo trovare una regola in base al livello in modo da distribuire equamente dei punti nelle varie statistiche.

Inoltre DEVO pensare ad una limit per Nono...

26 Gennaio 2009: Bilanciati tutti i mostri e rifatta la "fuga" moltiplicando *10 invece che per 5 la differenza di livello, ma lasciando sempre uno spiraglio del 10% sia per riuscire, sia per fallire (10%-90%).

Mi ero scordato di sostituire la musica della inn dopo aver dormito (maledetta musichino RTP @_@).

La casella +1 non ricompare dopo la fuga, insieme al resto del tabellone. (risolto utilizzando uno switch dedicato invece che la variabile evento).

Inoltre c'è un problema sulle animazioni, quando parte l'evento "GUARDIA MOSTRO" il primo frame è quello del mostro precedente alle volte (come con Cleo quando parla) uffa, anche con l'introduzione della variabile FRAME per Cleo non ho risolto e occasionalmente l'errore, per un attimo, si ripresenta.

Forse dovrei avviarlo quando il mostro è ancora invisibile in modo da resettarlo in qualche modo. (non si può perché se faccio partite la guardia, si vede e se creo un nuovo evento non influenza la guardia).

Ho aggiustato l'inizializzazione dei valori a inizio tabellone, innanzitutto Nono avrà solo 7 punti da distribuire fra le caratteristiche (che partono già a 1), non uno sfacelo come prima, l'equipaggiamento base, 10 monete e 3 mele (Che però forse sono un po' pochine, sono arrivato alla Inn con 1 PV °_°).

27 Gennaio 2009: Cominciato a mettere l'ombra a Lily, per ora quando appare, ma ancora non la muovo in giro.

La cosa che mi da da pensare è che quando carico una partita salvata e vedo la INN per un decimo di secondo parte la musica vecchia RTP che ho tolto dappertutto!!! Il dramma è che se carico un salvataggio come ad esempio il 15 anziché l'1, la musichetta non parte, ma parte quella giusta subito senza interferenza...

Altro problema sonoro, la musica del BS quando finisce e ricomincia, mancano alcuni strumenti... che palle i misteri sonori di rpgmaker.

28 Gennaio 2009: Messa l'ombra a Lily, più facile del previsto, mi è bastato metterla nell'evento che disegna lo sprite di Lily, all'inizio e cancellarla alla fine. Messa anche ai mostri e a Stan.

Per quel che riguarda la roulette e i pezzi di scenario del CVEM non si può perché non ho più layer da usare, rimane solo il primo, ma lo tengo per eventuali oggetti di sfondo. Ricapitolando quindi l'ombra ce l'hanno Nono, Cleo, Lily, Stan, King Vegas e i mostri. Non ce l'hanno Uzu (striscia), gli oggetti in generale, lo slime, i tori, l'ufo e altre cose.

La musica ora parte giusta, ma riparte dopo quei 3 decimi di secondo, davvero non capisco. Togliendo comunque il dissolvi BGM che avevo messo per far

smettere la precedente musica errata sembra funzionare, vediamo se è la fine di questa odissea. Per quella del BS al limite la registro come wav.

29 Gennaio 2009: Ecco appunto, anche registrando a massima qualità il midi in wav viene una schifezza e con il convertitore che ho provato esce tutto effettato... chiederò aiuto :\

Ho messo la vocina a Nono durante gli attacchi, a caso fra 2 Ya! e Ah!, carinissima.

Ho inoltre giocato a Willow su mame e ho fatto diversi screen per prelevare ipotetici elementi per il fondale del primo tabellone. Non male.

30 Gennaio 2009: Oggi non ho giocato a niente perché in autobus ho avuto l'idea per la Limit di Nono. Doveva essere una Limit senza tanti movimenti su schermo, primo perché non esiste un "cielo", poi se scende la gabbia di Lily non ci si può muovere in un generico fuori, non deve coinvolgere armi strane perché altrimenti viene da chiedersi perché Nono non usi quelle invece della spada di legni dell'Ikea, possibilmente pochi frame perché altrimenti ci schiaccio sopra un mese e passa. Ecc ecc insomma mi sono limitato parecchio. Volevo inoltre che fosse divertente.

Allora funziona così, Nono si gira e piazza davanti a sé una cassa da stereo alta quanto lei, tira fuori un microfono, fa un paio di prove e poi caccia un urlo a tutta forza che fa andare in riverbero la cassa e danneggia il mostro a colpi di volume finché la cassa esplode e il mostro si piglia i suoi 4 (?) danni. Uzu ovviamente entra nel guscio.

Ecco cosa ho fatto fin'ora. Nono col microfono è cosa praticamente fatta dato che c'è un frame di Sailor Mars col microfono che ho già snappato dal gioco Banpresto, per la cassa... ero sicuro di averla e ho setacciato tutte le mie risorse senza successo, una bella perdita di tempo, allora ho cercato qualche gioco che potesse averla e mi sono ricordato di Pocket Fighters quando Dan canta al Karaoke, ma non ha casse, solo microfono. Insomma alla fine lo stesso stage di KoF '97 che mi dette i riflettori mi ha dato anche la cassa, ma solo mezza e comunque non era in prospettiva, quindi l'ho fatta da zero copiando il modello di quella di Kof e devo dire che è venuta bene. Ho anche separato gli altoparlanti dal corpo della cassa per farli vibrare.



Per il suono fastidiosissimo mi sono ricordato dell'agente Meekins (o come si chiama) in Phoenix Wright che parla col megafono e ho trovato il sonoro, perfetto.

Ho fatto il menù dotato di casella Limit, presa sempre da Abyss, ma era verde scura. Il menù appare così solo se la barra delle Limit è piena.

Ho fatto anche quella, ma ho dovuto fare 4 tentativi perché non mi convinceva. Ne ho prima fatta una a quadretti in basso a sinistra, poi a quadretti più compatti, ma sempre ad aumentare dimensioni. Brutta.

Allora ne ho fatta una a diagonali, ma troppo piccola e infine quella definitiva, solo che non sapevo se metterla verticale a sinistra sotto i pv o orizzontale sotto i pv perché comunque da sola in basso era troppo separata dagli altri elementi dell'HUD.

Dato che verticale sbilanciava completamente lo schermo rendendolo fastidiosamente asimmetrico, l'ho messa definitivamente orizzontale.

È blu e ogni volta che si subisce un attacco completo (non se si para, anche parzialmente) si riempie una casellina di rosso. Quando tutte e 7 sono piene si può fare la limit che viene mantenuta negli scontri successivi.

Si scarica solo se: si viene sconfitti in battaglia, ma senza il game over, si usa la limit, si cambia tabellone.

Ho anche programmato tutto il necessario per la visualizzazione, legata alla variabile LIMIT BAR.

Una variante da valutare è che la limit cali di 1 nel caso si fugga, ma non vorrei diventasse limitante.

*Altra cosa: il critico che raddoppia i danni è troppo forte sia da infliggere che da ricevere, meglio aumentare i danni del 50% (*1.5).*

Inoltre: Uzu che aumenta troppo la propria velocità è esagerata, forse meglio togliere il rapporto 1:1 e mettere un rapporto 2:1, ogni 2 punti un +1.

31 Gennaio 2009: Finita la Limit, ho fatto una serie di frame nuovi per Nono e ho montato il tutto. 5 danni al nemico ^^ . Del resto per tutte le Limit nei giochi vale la domanda "ma perché non la fa di continuo?" dunque...chissenefrega! L'unica cosa è che a parte gli altoparlanti che vibrano non c'è un effetto di distorsione grafico, forse potrei mettere lo schermo che si spacca, ma c'è già quando comincia lo scontro e sarebbe una ripetizione.



Posso far vibrare lo schermo però e infatti lo faccio vibrare. Volevo anche dare l'effetto increspatura al mostro, ma non si può perché il muovi figura non lo attiva, ci vuole per forza il mostro figura, ma non essendo il mostro predeterminato, dovrei fare un evento che increspa ogni singolo mostro e che palle!

Ho corretto il bug dell'animazione di guardia dei mostri. Il bug consisteva nel fatto che quando accendo tramite switch il processo parallelo che manda in ciclo l'animazione di guardia, l'evento non ricomincia dall'inizio, ma dal punto in cui si era interrotto quando avevo messo precedentemente ad OFF l'interruttore. Quindi quando faccio partire l'animazione, se il mostro non è uguale a quello precedentemente scontrato, prima viene completata l'animazione del mostro precedente, poi uscendo dall'IF la variabile viene nuovamente valutata e si entra nel ciclo giusto.

Ho risolto ponendo un controllo prima e dopo ogni frame di animazione per capire se il mostro attuale è quello a cui corrisponde il ciclo di animazione, se non lo è esco fuori tramite label in modo da valutare tramite la variabile mostro il giusto ciclo.

Ho dato voce a Cleo, miaaaaaaaa quando comincia a parlare la prima volta, SHOWTIME quando annuncia la sigla e il ruggito quando sbaglia risposta. :3

Idea per un'altra Limit, sempre musicale: arriva il tamburo pucchoso, premendo Z e X alternandoli si riempie una barra in un certo tempo tamburellando sul suo didietro e quando il tempo scade, in base al livello caricato, il tamburo spara uno shinku hadouken dalla bocca verso il nemico XD. Ma come mi vengono `ste stronzate XD?

Fatti pure i titoli di coda in geroglifico!!!! Era una vita che volevo metterli XD. Ho preso i geroglifici da Double Dragon 3 The Rosetta Stone, li ho semplificati e messi in linea colorandoli di bianco su una striscia nera semitrasparente. Scorrono abbastanza veloci 3 volte da destra a sinistra. Wow.



1 Febbraio 2009: Ho fatto e inserito i dialoghi di Cleo e King Vegas che si avranno dalla seconda volta in poi che si incontrano, inutile che si presentino ogni volta. Di fare sto fondale proprio non c'ho un tubo di voglia, le invento da sotto terra per lavorare ad altro. Da Don Doku Don (Mame), intro, ho trovato un castello bellissimo, credo che lo utilizzerò.

Resa più dinamica l'ombra di Lily, ho inoltre scoperto che lo zoom e la trasparenza si possono anche aumentare di 1% alla volta invece che di 5%.

Adesso quindi quando Lily fluttua, la sua ombra si ingrandisce e si rimpicciolisce diventando anche più o meno trasparente in base alla sua quota, ho quindi tolto il mostra picture dall'evento LilySPRITE e l'ho messo ad ogni cambio di coordinata sia nei FLUTTUA che nei cicli di movimento. Perfetto (li ho riprovati tutti gli eventi).

2 Febbraio 2009: Preso da un raptus di ispirazione (leggasi: NON HO VOGLIA DI FARE IL FONDALE!!!!!!!!!!!!11111!!!ONEONEONE) ho cercato prima il suono di un colpo di tamburo (trovandone uno perfetto) e poi ho creato i frame di Nono in ginocchio che colpisce alternando le braccia con 2 bacchette il didietro del tamburo pucchoso. WAAA bellissima XD.

Sopra il tamburo appariranno i pulsanti Z e X che devono essere premuti alternativamente per un tot di tempo ancora da decidere (basta un controllo tasti solo su INVIO una volta e su ESC la volta dopo, in un ciclo) riempiendo un'ipotetica barra. Ogni 10 percussioni la super fa 1 danno, ovvero il tamburo spara una kamehame dalla bocca, a meno che non ne hai date meno di 10, in quel caso PUFF. Ogni 10, l'onda sarà più grande, fino al massimo.

3 Febbraio 2009: Finita grafica e programmazione della Limit con Wada. Mancano solo gli effetti sonori. Fa nell'ordine 1,2,3,5,7 danni a seconda delle fasce di danno, non ogni 10 come avevo ipotizzato. La prima fascia tira una pallina che svolazza lieve verso in nemico, poi beam sempre più grossi fino a quello in figura:



Ho inoltre corretto, utilizzando il metodo precedentemente usato per l'animazione standing dei mostri, anche le animazioni di Cleo che parla, che si distrae e che scodinzola.

4 Febbraio 2009: Sia Iode a Bombolo (utente RPG2S), si è offerto di sistemare il Midi del BS e non solo l'ha reso loopabile, ma l'ha anche allungando ripentendo la parte da loop fino a 3 minuti e coda. Grazie ;o;
Oggi ho trovato il sonoro per i beam di Wada e li ho temporizzati.
Ho anche aggiunto un frame intermedio al tamburellamento per aumentare la fluidità.

7 Febbraio 2009: Ho cambiato nell'intro la sequenza di mostra picture per la camminata di Nono in un ciclo di istruzioni. In questi giorni ho setacciato giochi su giochi anche solo da screenshot per capire se si adattavano alle mie esigenze, per ora nulla.

Ho saturato un po' di più il panorama della intro, ho preso dal gioco anche il fiorellino sul balcone e l'ho animato, tanto per... poi ho pure corretto il pavimento che era sfasato in alcuni punti. Mi chiedo se lo lascerò così o lo sfumerò prima o poi... <_< >_>

Ho continuato a giocare e cercare, facciamo un breve resoconto fin qui:

Superninja Kun (SNES): troppo giapponese e poco adatto.

Super Valis IV (SNES): troppo "in rovina" e cupo e comunque non adatto.

Sugoro Quest (SNES): praticamente un Pocket Quest su SNES, ma non c'è traccia di fondali :\

Keeper (SNES): mi aveva tratto in inganno il titlescreen, ma è un puzzle.

Syonen Ashibe (SNES): la foca più pucchosa del mondo, ma assolutamente inadatto.

Lord Monarch (SNES): speravo... e invece è solo uno strategico.

Gegege no Kitaro (SNES): foresta, pochi colori...

Go Go Ackman (SNES): troppo moderno.

Lady Stalker (SNES): isometrico... però è un gioco geniale, la protagonista mi piace, andrebbe approfondito.

Demon's Crest (SNES): ma che m'è venuto in mente? Bello sì, ma praticamente horror.

Actraiser 1 & 2 (SNES): per nulla utili.

Il violinista di Hamelin (SNES): veramente carino, aveva anche delle cassette che però non si intonano e poi i colori... pochi.

People Mail (SNES): carino, un gdr laterale, alcuni edifici, ma sproporzionati.

Magical Pop'n (SNES): carinissimo, la protagonista è una guerrierina alla Nono, solo che si svolge tutto in interni, fogne e tetti...

Panzer Bandit (PSX): ho tirato fuori tutto con yu-ri, ma è molto tecnologico e comunque lo stile non si adatta.

Cadash (MAME): ugh!

Willow (MAME): colorato e adatto, ma anche qui niente sfondi utili, solo pezzi.

Capcom World 2 (MAME): ci ho fatto un'altra partita finendolo, giusto per prendere un altro paio di fondali, ma sono troppo corti e privi di edifici.

Crossed Sword (NeoGeo): bè bè bè. L'ho giocato tutto e ho snappato tutto lo snappabile, devo dire che mi ha molto colpito e probabilmente sarà una fonte decisamente generosa. Ho già fatto un paio di prove e promette molto bene. Ora devo "solo" ricavarne un fondale per il primo livello, ma prima di imbarcarmi in questo lavoro voglio finire di visionare la lista titoli, sia mai che trovo di meglio...

Top Hunter (NeoGeo): degli sfondi veramente belli, niente di utilizzabile per il primo tabellone, ma magari per montagna, grotta e foresta sì. Molto stile Metal Slug, ma più colorato. Ci sono anche isole volanti e ghiaccio.

Valkyrie Profile (PSX): Veramente troppo bello per star bene su PQ :\.



Stupendo! Per le scenette pre e post tabellone ci sta da Dio.

10 Febbraio 2009: Prosegue la caccia...

Kingdom Hearts Chains of Memory (GBA): Isometrico e troppo semplicistico negli sfondi delle battaglie.

Shrek 3 (GBA): Orribile.

Shrek 2 (GBA): Idem.

Shrek Hassl in the castle (GBA): molta più pixel art e non male, ma...

Shreck: Revin' Havoc(GBA): *_* perfetto! Ambientazioni utili e pixellate e pixellate pure bene. Sto giocando e facendo un milione di screenshot grazie anche ai layer separabili dell'emulatore. Il primo livello è il villaggio, finalmente case e casine da usare insieme alle mura del castello per costruire il primo tabellone, già mi immagino la Inn e lo Shop. Poi c'è anche una foresta, la casa di marzapane (?), la pianta di fagiolo gigante (XD oddio ci vedo Nono), un castello sulle nuvole... materiale materiale. Ora sono bloccato al boss gigante, ma dagli screen in rete, credo che non mi serva altro, perché dopo c'è una nave pirata e la città del film che non mi serve.

Trickster Online (PC): grazie al solito sito di risorse ho scoperto questo gioiello 2D. Non solo ha personaggi, nonostante l'isometria (ma pure Nono in origine è un chara isometrico), perfettamente integrabili in PQ, ma ne ha pure una gran varietà con pose e tutto mostri inclusi *_*, c'è pure un fracco di roba egizia in stile Cleo... e pure la fatina Nono XD. Grazie signore dei pixel.

12 Febbraio 2009: Cominciato a mettere insieme gli snapshot del villaggio di Shrek. Non male, addirittura troppe case, ovviamente dovrò potare parecchia roba per far entrare tutto in 1536 pixel di panorama. Terrò una casa come Inn, una come shop e una così di sfondo.

16 Febbraio 2009: Trovare la forza di mettere insieme questo fondale in questi giorni è un'impresa -_-.

Ho messo insieme anche gli snapshot delle mura del castello di Crossed Sword e devo dire che fa la sua figura. Però sembra di notte, allora ho aggiustato i colori: Luminosità 55, Contrasto 40, saturazione 405.

Oggi ho apportato altre modifiche alla struttura. C'era un albero davanti alle mura che era sì carino, ma non si intorna con gli alberi che intendo mettere presi da Shrek quindi ho deciso di toglierlo ridisegnandoci sopra i mattoni.

Come ho deciso di rifare una parte in ombra del muro che era semplicemente nera e aggiungere un battiscopa alle mura stesse:



17 Febbraio 2009: Oggi mi sono messo di buzo buono e ho cominciato ad assemblare seriamente il panorama del primo tabellone. Ho fatto un file pieno di livelli, sfruttando anche il panorama di test con la posizione di Inn, Shop e Boss (l'ho fatto apposta del resto). Il dramma è che alla fine lo spazio è veramente risicato! Ho dovuto tagliare un sacco di roba. Di case ne uso solo 3, una è la inn e una è lo shop, le mura del castello ho dovuto accorciarle alla grande e togliere la parte lontana con la porticina perché non ci stava e faceva uno strano effetto prospettico con le case accanto. Ho tolto la terra scura ed erbosa del panorama originale e terrò solo il terreno chiaro del villaggio di Shrek.



Ci sono le ombre sbagliate delle case :\, mancano le ombre alle mura del castello e dettagli in giro.

18 Febbraio 2009: Corrette le ombre e i pali dei portoni di casa che sembrano un quadro astratto °_°. Dato che Moltheni ha suggerito di mettere l'acqua nel pozzo, l'ho messa. Ora risulta uno screen più vivo ancora.

19 Febbraio 2009: Rese di pietra le scale, aggiunti un albero, le balle di fieno, fatti dei drappi con i simboli reali (Mazinga Z XD). Finito il panorama! Alleluia!



20 Febbraio 2009: Sistemato in via definitiva il panorama correggendo il palo sotto la pensilina e sostituendo con un cespuglio le orribili balle di fieno cubitali.

Ho fatto una beta e l'ho data a VAL per un betatest. Sono emerse le prime considerazioni.

La scritta "Oro" l'ho cambiata in "oro" perché quando esce "+5 Oro" la "O" si confonde con uno "0".

Intanto un critico fatto dalla spada di legno o da un nemico che fa 1 danno, rimane 1 danno, quindi in questi casi ho portato i danni del critico a 2.

Troppo pochi soldi: meglio aumentare sia quelli per strada a 5%15, quelli iniziali e pure quelli droppati dai mostri.

Troppo pochi Px: è lento arrivare al 5° livello. Innanzitutto portare a 1 Px minimo la retribuzione per scontro, 0 è troppo poco. Poi magari aumentare a differenza livello + 2 la retribuzione normale.

Nemici troppo forti: ogni scontro sembra una boss fight. Calarne le statistiche.

Absolutamente spezzare il gioco con un po' di interazione: da ripescare l'idea delle quest e integrarla con personaggi con cui parlare. Casella volontaria, primo tabellone ci sono dei paesani con i quali puoi parlare, ma non ti dicono tutto in una volta, qualcuno dice mi chiate, qualcuno può raccontare cose utili in termini di trama, qualcuno può raccontarti una storia lunga e poi magari regalarti qualcosa e qualcuno può assegnarti una quest da completare in cambio di soldi/px/oggetti (Es: "Quelle dannate Chele Campestri! Mi distruggono il raccolto! Non è che puoi farne fuori qualcuna per favore?" Uccidi 3 Chele Campestri e torna a parlare per la ricompensa).

Approfondire i personaggi nelle scene di storia, tipo Cleo&Stan.

21 Febbraio 2009: Portato a 4 l'intervallo di turni prima di vedere di nuovo Lily, ma non so se sia bene o male dato che alcune cose tipo sciopero, inferno, dado da 1, mostri lv up, magari è meglio se finiscono prima, altre invece è meglio se durano di più.

Calata un po' la difficoltà dei mostri nella misura delle loro capacità di attacco e difesa.

Aumentati i soldi trovati sulle caselle di 5 unità, invece che da 1 a 10, ora è da 5 a 15. Aumentati anche i soldi che danno i mostri.

Magari pure gli equip solderecci possono dare più soldi, tipo 2, 4, 8, 16, 32 invece di 1, 2, 5, 10, 20.

Aumentata l'esperienza ricevuta di 1 Px, inoltre anche in scontri con mostri di livello inferiore si riceverà sempre almeno un punto esperienza.

Aumentata la dotazione iniziale di Nono, da 3 mele a: 4 mele, 1 panino e 3 funi di fuga.

La random ha letteralmente rotto i coglioni. Sto rispolverando i miei studi informatici, credo che adotterò un algoritmo lineare congruenziale per calcolare una sequenza randomica.

Per ora ho fatto un tentativo basato sul battito dei midi, su una rand fra numeri primi e altre cose e su 150 lanci di un dado da 6 la distribuzione risulta abbastanza omogenea intorno alle 25 occorrenze per numero, solo che magari escono tot volte di fila gli stessi numeri e poi non si vedono per un po'.

Ora provo con l'algoritmo lineare, ma per funzionare bene ha bisogno di variabili con numeri molto grandi secondo la letteratura esistente. Rpgmaker 2000 4.0 permette un range di variabili solo fino a 999999, molto poco. Rpgmaker2003 invece arriva a 999999999, ma solo nell'assegnazione di variabili. Penso che passerò definitivamente al 2003.

Ho corretto una cosa su Lily, quando si muoveva la sua ombra partiva 1 decimo di secondo in anticipo rispetto allo sprite per via del fatto che l'evento che aggiorna lo sprite aveva un'attesa in fondo di 0.1 secondi, mentre il ciclo di movimento che aggiorna anche l'ombra fa un ciclo ogni 0.0 secondi. Ora anche lo sprite si aggiorna ogni 0.0 quindi non ci sono problemi.

Mi sono ricordato che anche la lancia fa 1 danno quindi pure per lei ho portato il critico a 2 danni.

Bug: se si capita precisi sulla Inn dopo lo sciopero, Nono viene visualizzata una casella più avanti, risolto reinizializzando le coordinate di Nono e Uzu. Fatto anche al negozio.

Bug: se si salva alla Inn e fuori il tabellone è in condizioni non standard (inferno, caselle scombinare), quando si ricarica mostra il tabellone normale. Quindi in uscita e dopo il save ho reimpostato il giusto chipset.

Correzione: Ho fatto in modo che in caso di Inferno, se si usa la corda il danno si prende appena si atterra e non dopo che anche Uzu è arrivata.

Ho provato l'algoritmo lineare congruente, ma non escono mai 3 numeri su 6, temo dipenda dal fatto che dopo un po' di passaggi il numero rimane ancorato al massimo margine superiore ovvero 999.999.

Paradossalmente funziona meglio il mio algoritmo basato sui battiti del midi e su una rand fra numeri primi.

Poi ci sommerò roba tipo i soldi, i pv di Nono, il numero di oggetti, il livello di Nono, la casella, l'anatema di Lily. Cose che in teoria variano senza controllo. Nel caso in cui si stia fermi, variano lo stesso in base alla doppia componente casuale che fa da seme.

OPPURE, posso fare un processo parallelo che tipo ogni secondo rilancia la random e quando la prendo vale sempre in modo diverso a seconda del momento in cui la prendo. Spero non appesantisca il gioco, ma sarebbe un processo lento e semplice.

Passato al 2003 il progetto, per tutta una serie di comodità come:

- possibilità di usare anche i tasti numerici e le 4 operazioni (anche se fin'ora mi sono bastati invio e esc).
- le condizioni di pagina per le variabili non sono solo ">" come nel 2000, ma tutti gli operatori di confronto.
- variabili con più range.
- posso mettere la patch per il title personalizzato.

Ho ovviamente fatto un backup della versione 2000 nell'altro HD.

23 Febbraio 2009: Nell'evento degli...eventi (mamma mia), ho sistemato le condizioni di pagina in modo da essere =1, =2, ecc invece che >=1, >=2.

Dato che i punti esperienza minimi sono ora imposti a 1 per rendere meno frustrante la crescita di Nono, per evitare il livellamento selvaggio ho imposto un freno nell'evento del pannello dei punti esperienza.

Ora se il livello di Nono è pari a 6, siamo in una battaglia normale (non boss) e siamo nel tabellone 1 (nome personaggio 1 = Tabellone 1) i px guadagnati sono posti a 0.

Ovviamente sarà possibile arrivare al 7° con la casella +1.

Ora che ho apportato le semplici modifiche alla difficoltà dei mostri VAL dice che si gioca molto meglio, ma non è il caso di semplificare ulteriormente altrimenti diventa troppo facile. Evitiamo gli eccessi opposti.

Ho fatto le picture (e programmate di conseguenza) dell'avviso per la casella Boss, quindi ora è possibile fermarsi o proseguire. Ovviamente dopo verrà chiesto se si vuole sfidare, perché se ci si capita sopra non è che per forza si deve andare a combatterci. Oltre a ciò se non si è almeno di livello 5 non si sfida.

Ho creato il processo parallelo comune RANDOM GENERATOR che genera ogni 0 secondi un numero frutto della somma fra il battito del midi in corso, un numero a caso fra 0 e 113, i px di Nono, la casella, il turno, i pv attuali, i soldi, la coordinata mappa X dell'eroe fittizio e l'oggetto attuale nel menù.

In questo modo la sequenza viene sparata a nastro e dipende anche dal tempo, ovvero dal momento in cui attingo al numero in questione e pure dal range che mi serve modulandolo. Insomma più di così non so che fare. Ora comincio a sostituire le varie rand con questo nuovo metodo.

Per ora implementato in:

animazione casuale di attesa, lancio del dado, uso oggetti (solo telecristallo), King Vegas Funzionamento, gli eventi a chiamata delle scene di Cleo (suspance, risposta giusta, sbagliata), turno Uzu con scelta attacco e parametri attacco suo e difesa mostro, turno Nono, pannello vittoria per il drop, turno Lily (entrata, roulette, eventi: furto, teletrasporto, caos casellare).

Tutti gli eventi comuni fatti.

Evento trappola, evento soldi, evento oggetto a caso.

Mancano solo Cleo e il BS, ma per oggi basta.

24 Febbraio 2009: Finita la sostituzione delle rand. Aggiunti fiori lungo tutto il percorso. Aggiunta una farfalla fatta da me al volo che vola per lo stage.

Inoltre ho pensato che oltre a persone normali nella casella PARLA, si possono incontrare anche le famose sorelle metaumane, così hanno finalmente una collocazione all'interno del gioco.

Nel primo tabellone ad esempio oltre un paio di persone (contadino e bambino), si incontrerà la ragazza mucca (Karol, da la mucca Carolina).

Magari nella foresta la centaura, in montagna l'arpia, nella grotta la naga. Non so dove mettere la sirena che probabilmente verrà cassata e Cleo che non puoi incontrarla pure per parlarci. Nel cimitero magari metterò un fantasmio e nel castello finale nessuno.

Aumentate a 2 le monete d'oro che l'amuleto da come bonus sulle caselle Soldi e di conseguenza cambiata l'iconcina sostituendo il +1 con un +2 in tutte e 3 le picture associate all'oggetto.

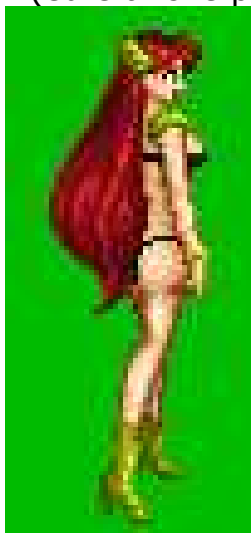
25 Febbraio 2009: Creata la casella per fermarsi a parlare. Dato che ho notato che alla fine tutte le caselle uniche erano a stella tranne le 3 comuni (soldi, trappola, incontro casuale) e King Vegas, ho uniformato e ho rifatto la casella della slot machine a stella dello stesso colore di quella di Cleo (e anche dello stesso colore di se stessa quando era tonda), lasciando tonde solo le 3 caselle comuni. Anche la casella Dialogo è ovviamente a stella.



Rifatti tutti i chipset a modino e inclusa la casella alla casella 10, fra la Inn e lo Shop (dato che dietro c'è ancora villaggio).

Programmata anche la fermata sulla casella Missioni/Dialogo (non so come chiamarla), anche se per ora ovviamente non funziona.

Non chiedetemi il perché l'abbia fatta XD, ma ho editato Sailor Mars per farne Nono adulta... che bella che è XD (ed è anche piaciuta sul forum XD).



26 Febbraio 2009: Troppi fiori su mappa ho notato che rallentavano un pochino il gioco, li ho resi più radi e le cose sono tornate alla normalità.

Ho sistemato per Lily lo svantaggio Cecità (ovvero che non puoi vedere le caselle). Prima semplicemente impediva di vedere quelle oltre lo schermo inibendo la pressione del tasto destro, ma rimanevano visibili le prime 3 su schermo. Ora faccio sparire direttamente tutte le caselle mettendo il chipset senza caselle. Era una cosa che volevo evitare perché Lily è un evento comune e quindi doveva essere generica per tutti i tabelloni, ma alla fine con un IF sul nome del personaggio andrà bene per tutti.

Ho fatto i dialoghi alternativi per Uzu che rispondeva sempre nello stesso modo a Lily, ora risponde in 3 maniere diverse a seconda delle 3 frasi di Lily.

Ho fatto anche i dialoghi per Stan dalla seconda volta in poi mi sono accorto che alla fine del suo evento riportava il chipset a quello del tabellone 1. Ovviamente essendo un evento comune deve essere in grado di funzionare per ogni tabellone, ma invece di gestire lì la visualizzazione corretta, l'ho replicata alla fine dell'evento BS così quando si esce dall'evento Stan e si finisce l'incontro casuale viene ripristinato il giusto chipset, delegando la cosa al BS del tabellone corrente.

27 Febbraio 2009: Volevo controllare se effettivamente i PV e il livello di Nono venivano allineati con quelli nel database per comparire nel SAVE, ma poi ho pensato che in definitiva basta aggiornare entrambi solo nel momento prima di salvare alla Inn, quindi ho cancellato gli aggiornamenti da tutti gli eventi in cui era previsto e li ho spostati solo nell'evento della Inn.

Ho modificato leggermente la RANDOM GENERATOR.

Ho notato che in frangenti in cui mi servono dei numeri random molto ravvicinati fra loro (come ad esempio quando calcolo il valore di attacco e difesa dei 2 contendenti) c'è il rischio che il numero non faccia in tempo a cambiare, infatti ho sempre colpi critici accompagnati da parate critiche e la cosa mi ha insospettito. A scanso di equivoci quindi ho reso il RANDOM GENERATOR non più un processo parallelo, ma un evento a chiamata. Inoltre c'è un altro evento che REFRESHA la random, stavolta è un processo parallelo che ogni 0.1 chiama la RANDOM GENERATOR così diciamo che il numero viene sempre mescolato. Ogni volta quindi che ho bisogno di un valore casuale quindi chiamo prima l'evento a chiamata e poi assegno il valore alla variabile in modo da essere sicuro che il numero random sia rigenerato, quando invece non lo chiamo esplicitamente ci pensa il processo parallelo ad aggiornarlo.

Ho aggiunto un attacco alla Chela Campestre, ora una volta su 4 avvelena, spalanca la bocca e rilascia nuvole di gas verde infliggendo a Nono 0 danni, ma lo status avvelenata. Per gestirlo l'ho messo direttamente nell'evento MOSTRO ATTACCA, senza passare da NONO SUBISCE/PARA, anche perché è un attacco automatico.

All'inizio di ogni turno di combattimento (e successivamente ogni volta che tocca a Nono sul tabellone), al 50% il veleno infligge 1 danno (non mortale). Solo che nel BS la scritta "-1 PV" si sovrappone all'ombra del mostro, quindi faccio comparire il danno come tutti gli altri danni da BS.

VAL mi ha fatto notare che la casella DIALOGO è un po' sottotono rispetto alle altre, allora ne ho provato 3 varianti:



Ho deciso di tenere quella al centro che saluta e l'ho sostituita nei chipset.

ORRORE! Avviando una normale partita con "NUOVA PARTITA" ho ottenuto un errore di "AZIONE INVALIDA" °_° Ho controllato un po' nella mappa dell'Intro, ma anche copiandola, annullando gli eventi con degli switch ecc non parte il gioco. Allora ho pensato che potesse dipendere da un qualche processo parallelo e ho pensato subito alla RANDOM GENERATOR. Ho provato a fermarla mettendo che si attiva solo con lo switch INIZIO LIVELLO e di fatto la cosa ha funzionato. Ho pensato che magari poteva dipendere dal fatto che i battiti del midi, non essendo ancora partito davano noia, ma non avrebbe senso, perché in quel caso valgono semplicemente 0. L'unica altra istruzione che potrebbe dare errore è quando memorizza la X dell'eroe, dato che è un evento su mappa.

Infatti è proprio a causa di quella riga che dà errore, allora, anche per non restare vincolato a mappe, ma solo a numeri e variabili, l'ho tolta e ora ri-funziona tutto perfettamente. Ho anche tolto di nuovo lo switch per avviare la RANDOM REFRESH. Meno male u_u.

Ho anche risistemato il DB perché evidentemente nel passaggio al 2003 i pv massimi per livello sono calati a 1 invece che a 100, quindi ora ho testato e nel salvataggio visualizza correttamente gli attuali pv di Nono.

01 Marzo 2009: Non ho ancora la giusta ispirazione per fare i "villici" quindi ho deciso di dedicarmi ad attività collaterali. Tipo il title.

Per il title ho fondamentalmente 2 idee. Una è classica, schermata statica, titolo in alto (ancora da pensare COME scriverlo, non certo con un font di photoshop), uno sfondo solare, con un po' di campagna, una strada e il castello buono in lontananza, magari anche qualche comprimario in giro. In primo piano Nono a cavalcioni di Uzu, ricavate dai 2 sprite grandi presi da Quiz Moon.

L'altra sfrutta la patch per il title animato (non che l'altra non la sfrutti, almeno per quel che riguarda le scritte), e vorrei fare uno sfondo su più livelli di parallasse con lo sprite di Nono che corre giocosa e magari interagisce in base a quello che si fa, tipo se si esce dal gioco inciampa e cade, cose così.

Per ora mi sono messo a ripixelare i 2 sprite grossi cominciando da quello di Nono ed è ufficiale, mi sono innamorato di Nono XD. E' troppo carina.

Ecco di seguito il processo:

Sprite di partenza:



Ribaltata e pulita da tutti i colori sgranati, ricolorati i capelli e rifatte tutte le sfumature e gli occhi:



Aggiunto il non facile seno:



Vestiti, l'armatura è ancora approssimativa:



La prima prova con Uzu che ancora è da modificare:

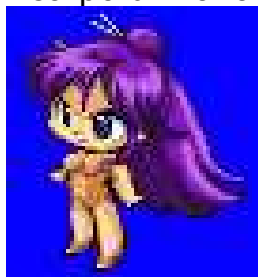


02 Marzo 2009: Continua l'opera. Ho ritoccato Nono e finita l'armatura. Ho cominciato Uzu di cui è completo per ora solo il guscio.



04 Marzo 2009: Interrotto un attimo i lavori per il title e ho cominciato a fare i villici, ho pensato di usare ospiti illustri e la prima sar ... Ariel! Direttamente da Element of Chaos di VAL :D

Ecco i lavori in corso ottenuti dal corpo di Nono e dalla testa di Sailor Pluto:



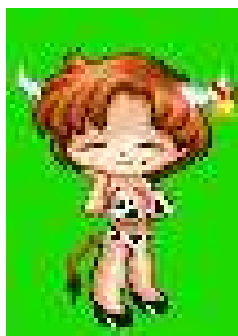
05 Marzo 2009: Finita:



eccola

a confronto con l'originale.

Cominciati (e finiti) anche i lavori per Karol, la minotaura, mutuata da Sailor Mercury.



:Q_____ bikini pezzatoooo XD.

07 Marzo 2009: CODE GEASS BEST ANIME EVER! Ok a parte questo (esco da una visione di 15 episodi di fila °_°), ho fatto una prova per piazzare questi personaggi sullo sfondo insieme al villaggio, le case, ecc. Sono troppo sproporzionati :\, con VAL s'era pensato magari di farli pi  piccoli, ma comunque avrebbero bisogno di una entrata in scena per parlare a dimensioni normali, cosa problematica. L'idea per    giunta praticamente all'unisono: creare un'area apposita per parlare in libert  coi personaggi del tabellone. Nel primo pu  essere una taverna (la casa centrale), nella foresta una radura, nella grotta un'altra grotta pi  piccola, in montagna una terrazza di roccia, ecc. Ho quindi sguinzagliato la mia memoria alla ricerca di taverne o comunque ambienti adatti per mostrare la scena del dialogo. Si metta agli atti che Wild West COW boys of moo mesa ha degli ottimi fondali (ma nemmeno un saloon).

Grazie però sempre a VAL, che mi ha passato l'ultimo emulatore Saturn (compatibile praticamente al 100%) sono riuscito a giocare a Princess Crown direttamente su PC. Oddio è un gioco troppo bello. Peccato che i fondali sono quasi renderizzati, ma molto belli e utili. Interni di castello, stanze, foreste, paesini, locande, taverne, negozi. Una gioia per gli occhi. Taverne appunto, c'è n'è una bellissima, ma dovrò trovare il modo di renderla graficamente compatibile col resto del gioco, il che vorrà dire praticamente ripixelarla, ci vorrà una vita...

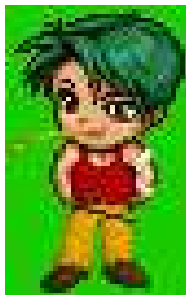
Come si vede dalle immagini, la sproporzione è evidente, dei giganti rispetto al paesaggio, a meno di non cambiare tutte le case. Quella di Fire Emblem non c'incasta assolutamente nulla a dimensioni ed è una visuale troppo stretta. Infine la taverna di Princess Crown.



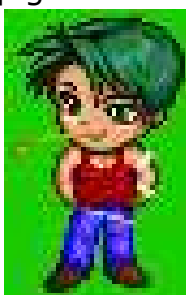
Ho inoltre cominciato a fare il terzo "villico" (ormai di villico non hanno più niente), un ragazzo. Ho preso il corpo di Mamoru (Milord), l'ho ripulito, gli ho messo entrambe le mani in tasca e ci ho messo la testa di uno sconosciuto del pubblico del sottogioco di corsa di Quiz Moon, ovviamente opportunamente scontornato e completato. Solo che non so come vestirlo per ora.



08 Marzo 2009: Finito Mark (nome provvisorio). Non sapevo come vestirlo e non volevo un guerriero da manga, bensì un abitante del villaggio, quindi è un po' ordinario e va bene così. La spiga l'ha fatta il Kano, la mia faceva schifo.



poi modificato in



un po' più sfumato e in jeans.

09 Marzo 2009: Finita anche Uzu e metallizzata un po' l'armatura di Nono:



Inoltre, sempre alla ricerca di taverne, VAL col debug ha tirato fuori un po' di risorse da Legend of Mana per PSX. Il risultato mi piace assai, ci sono pochi dettagli da cambiare (sarebbe giorno, non notte), mancano le ombre sotto i pg, magari aumentare la saturazione, ma del resto è una prova al volo e mi piace. Soprattutto non dovrò rifarla da zero come col fondale di Princess Crown.



10 Marzo 2009: Ho sistemato definitivamente lo screen della taverna, modificando la saturazione dei colori, aggiungendo le ombre sotto i chara, mettendo giorno fuori dalle finestre aggiungendo qualche lievissimo effetto luce dovuto all'illuminazione interna. Ora è perfetta e pronta all'uso, per fortuna Photoshop ha garantito una riduzione da 1256 colori a 256 pressochè indistinguibile.

Ho fatto le animazioni di tutti i chara. Mark parla, chiude gli occhi e agita la spiga che ha in bocca. Karol parla, muove la coda (6 frame) e il campanaccio e

"respira". Ho corretto Ariel riguardando un suo portrait in EoC e le ho aggiunto dei fermacapelli dorati ai ciuffi laterali e alla crocchia posteriore eliminando i precedenti fermacapelli stile giapponese. Inoltre parla, batte gli occhi e ha pure gli occhi rossi.



11 Marzo 2009: Praticamente non ho fatto nulla oggi, se non cominciare a programmare l'evento delle chiacchiere & missioni. Per ora sta alla casella 2 in modo da fare in fretta a provarlo. Tutto quello che ho fatto è stato cancellare le picture dell'HUD, far girare Nono e Uzu verso le case e fade to black nella taverna (picture 20). Ho centrato le picture di Mark, Karol e Ariel. Fine.

Domani creerò gli eventi per le animazioni e per la parlata dei chara. Voglio fare un evento parallelo che gestisca in autonomia le animazioni di circostanza, tipo occhi che battono ecc e uno che gestisca solo la bocca per parlare, in modo che possano contemporaneamente battere gli occhi, agitare la coda ecc mentre parlano.

13 Marzo 2009: Mi sono dedicato un po' al title. Ho fatto la finestrella nuovo gioco/carica/esci, ho aggiunto il metallizzato agli stivali e ho messo uno sfondo migliore sempre preso da Quiz Moon. Poi ho tentato di fare una scritta per il titolo. Inizialmente ho cercato di scriverla a mano e poi scansionarla, ma non sono per niente bravo in questo. Allora ho scaricato un altro po' di font e ho composto la scritta usando la P e la Q fatte con Jelly Belly, mentre il resto con Baby Kruffy, ne ho ripixelato i bordi, ne ho fatta una copia nera messa dietro come ombra semitrasparente, infine sempre da Quiz moon ho ricostruito lo sfondo della scritta "Victory" e l'ho ritagliato in modo che riempisse le lettere. Non mi dispiace affatto, solo vorrei un po' di movimento, quindi possibilmente uno sfondo che scorre (quindi ciclico), magari parallattico. L'interno della scritta potrebbe cambiare cromia e magari far apparire un riflesso ogni tanto, o come striscia obliqua bianca trasparente da sinistra a destra, o come serie di BLINK che appaiono e scompaiono per tutta la scritta.

Ho poi fatto i 6 processi paralleli che animano i personaggi della taverna e che li fanno parlare. Per la bocca in movimento ho usato un solo layer, tanto parlano uno alla volta.



14 Marzo 2009: Ancora esperimenti, ma stavolta all'insegna dell'animazione. A differenza del title precedente che presenta un fondale statico, ho voluto riprendere dal gioco di Shrek il fondale della foresta, quindi dopo molto lavoro il risultato è il seguente: comincia nero per poi schiarirsi e mostrare Nono e Uzu con di sfondo una foresta, il back ground scorre più lentamente, mentre la strada e le fronde in primo piano più velocemente (verso destra ovvio). Scende la scritta del titolo e comincia a cambiare gradualmente cromia passando per viola, verde, blu, arancio ecc, allo stesso tempo una serie alternata di sbrillucichii si accendono e spengono sulla scritta. A questo punto comparirà la sequenza NEW/LOAD/EXIT. Me gusta.



15 Marzo 2009: Ho ribaltato il fondale perché Nono ha la luce che la investe da alto-destra, mentre nel bosco filtrava da alto-sinistra. Comunque finito tutto. Ho fatto la gestione del menù new/carica/esci e ho applicato la patch per il titolo personalizzato, quindi tutto funziona in via definitiva. L'unica cosa che mi dispiace è che non c'è modo di capire se ci sono o no salvataggi presenti. Mi sarebbe piaciuto mostrare la scritta CARICA in grigio in caso di mancanza e inibirne la selezione, ma non è stato possibile. Niente di grave perché la pagina comunque si apre anche se non ci sono file da caricare. Se si comincia un nuovo gioco o si carica Nono chiude gli occhi felice, se si esce mette il broncio.

16 Marzo 2009: Programmata l'entrata in taverna di Nono e Uzu. Fatta anche la selezione dell'interlocutore e l'uscita dalla taverna, ora andranno fatti i dialoghi di Mark, Karol e Ariel.

18 Marzo 2009: Fatti e programmati tutti i dialoghi di Ariel. Ho scritto anche quelli di Mark, ma non so ancora cosa far dire a Karol... Che palle fare i baloon ><.

19 Marzo 2009: Pure i dialoghi di Mark sono stati messi in baloon, programmati e tutto. Ho programmato la quest e ho aggiunto ai dialoghi anche degli interventi di Uzu e dei cambi di espressione di Nono. Ho aggiunto anche un modo di parlare a Uzu, preoccupata.

Ora c'è da inventarsi qualcosa per la mucca Karol.

Ho aggiunto anche la scritta INSERT COIN nel title screen, quando si preme Invio appare la pergamena di inizio/carica/esci.

20 Marzo 2009: Nel mentre che mi ingegnavo per scrivere i dialoghi di Karol, mi è venuta l'ennesima idea. Dato che lei deve introdurre le sorelle metaumane sparse per il mondo, mi è venuto in mente che magari la cosa poteva essere ampliata e ci potevano essere dialoghi con le sorelle future dato che Karol ti chiede di salutarle. Allora, come prova che conosci Karol, lei ti dà un oggetto (un accessorio) che se equipaggiato durante i dialoghi con le altre sorelle (Cleo no) fa cambiare i discorsi o ne sblocca di nuovi con magari bonus o chissà che ancora da decidere. Quindi ho fatto immediatamente l'oggetto in questione, l'accessorio Campanaccio che non ha altro scopo che quello. Se lo vendi (ma ti danno solo 50) picche, solo uno ce n'è.

Comunque penso di aver scritto dei buoni dialoghi per Karol, ora c'è da baloonizzarli...

22 Marzo 2009: Fatti e programmati i baloon della prima chiacchierata, 10 in tutto.

23 Marzo 2009: Finita la taverna con tutti i suoi dialoghi. 


24 Marzo 2009: Oggi ho cominciato i preparativi per il boss di fine tabellone. Ho innanzitutto ricolorato lo sprite di King Arthur (sempre da NamcoXCapcom) in modo da renderlo il cavaliere nero. Alla fine, nonostante volessi usare lo sprite con l'armatura d'oro, ho optato per quello normale perché l'altro ha 2 pose e basta.

Prima del Boss però c'era da definire la questione del portone. Da tempo avevo deciso di mettere davanti al portone 2 guardie, Yami e Kura, col corpo nero per citare il Kurayami di Seymour come promesso pagine e pagine fa. Mi sono quindi riguardato un po' il gioco in questione e ho creato 2 guardie facendo

collage ed editing assurdi fra i nemici di Sailor Moon, Nono e Sailor Uranus facendo in modo che assomigliassero ad Asou e a Seemann.

Stanno lì ad alabarde spianate e se il tuo livello è almeno 5 le ritraggono e si apre il portone.

Per ora ancora non sono animati, ma solo integrati col fondale. Dovrò cambiare il fondale per animarli perché stanno dietro al chipset e non posso usare picture che altrimenti coprirebbero la strada. Comunque sono pochi frame. Parleranno in coppia o alternandosi.



Ho inoltre aggiunto altri 2 baloon a Lily per differenziare le risposte date a Uzu quando entra in scena, invece di dire sempre "Oh Bé a Lily poco importa!".

25 Marzo 2009: Ho completato la sequenza che porta al boss. 6 sfondi per l'animazione (perfetti) e un sacco di Baloon che comprendono tutte le possibilità, anche previsti i dialoghi dalla seconda volta in poi. Vorrei ambientare lo scontro in quel portico di KoF 98 con dietro la fontana, ma... non riesco a trovarlo da nessuna parte per vedere come ci sta. I siti del mugen hanno veramente poca roba :\ .

27 Marzo 2009: Messi insieme alcuni sprite per il boss, praticamente mi mancano solo gli attacchi (almeno un paio...).

29 Marzo 2009: Ieri ho, dopo estenuante ricerca, trovato un fondale per il primo boss, su suggerimento di VAL preso da World Heroes 2 Jet, lo schema finale. Ho fatto diversi snapshot. Oggi ho montato i pezzi per ricrearlo privo di barre, personaggi e scritte, un lavoraccio a rimontarlo a tassellini e a completare a mano. La risoluzione del neo geo poi è bastarda perché è di 224 pixel in altezza contro i 240 di rpgmaker e a ridimensionare l'immagine non mi piace come viene. Ho quindi un po' sopperito saltando con i personaggi in gioco e un po' ricostruendo inventandomi la fascia finale di 5 pixel. Alla fine è uscito fuori il fondale con 4 animazioni per il fuoco delle candele.

Idee sparse per i pg da "taverna" dei vari livelli:

-foresta: la centaura, Wild (di Wild Rage di Luisianl), la ragazza coi fiori di Quiz moon

Per ora questi ma conto di metterne almeno 2 o 3 a tabellone, meglio 3.

31 Marzo 2009: Salvati diversi frame per il Boss, mancano solo gli attacchi e la morte, anche se quella è già pronta. Fatta un po' della scena pre boss fight, l'arrivo di Uzu e Nono e i dialoghi di Uzu. Ora deve parlare il Boss. Ho aggiunto una striscia di 16 pixel alla base del panorama perché Nono camminandoci passava sulle colonne --. A momenti facevo prima a pixellarlo da 0.

01 Aprile 2009: Dialogata tutta la scena fino all'inizio dello scontro col Boss. Corretta la camminata di Uzu nella locanda usando una variabile d'appoggio così ora non salta nessun frame. Aggiunto un frame intermedio all'apertura del portone del castello dopo averlo rippato dal gioco (ero sicuro che l'animazione fosse più fluida di così). Sistemato un po' il motore del combattimento copiando quello standard e togliendo alcune cose come l'incontro con Stan, la fuga, ecc. Ora c'è da rimetterci però il passaggio di livello eventuale e gli attacchi del Boss.



02 Aprile 2009: Trovato e corretto un Bug nel BS. Uzu di livello 2 quando attacca con l'Uzu Impact e fa critico, invece di fare 3 danni ne faceva comunque 2. Questo perché nell'evento comune che gestisce la parata/danneggiamento del mostro, non veniva fatta distinzione su chi fosse l'attaccante e dopo l'aumento dei danni dovuto al critico, veniva valutata l'arma equipaggiata da Nono e nel caso fosse stata spada di legno o lancia (che fanno un danno), i danni inflitti venivano automaticamente portati a 2. Quindi anche se Uzu fa critico e il suo danno da 2 passa a 3, il fatto che Nono avesse equipaggiata la lancia riportava i danni a 2. Ora ho fatto una distinzione basata sull'interruttore della guardia (se Nono attacca, Guardia Nono è a OFF, idem per Uzu) e anche per Uzu, nel caso attacchi a livello 1 e faccia critico, ho portato i danni a 2.

Altro BUG, durante la battaglia l'ombra del nemico scompare se si usano oggetti curativi perché la picture che mostra il recupero dei PV è la stessa

dell'ombra, ora ho spostato questa scritta nella picture 14 anziché 12, ma solo nell'evento comune USA OGGETTI BS, dal quale ho anche tolto, visto che c'erano rimasti, i riferimenti ai pv del database.

Aggiunto un punto di salvataggio prima del Boss.

Fatti 8 frame di animazione per l'attacco del Boss, ovvero il lancio del giavellotto.

Fatto pure il secondo attacco del boss, una raffica di giavellotti dopo un potenziamento (fa 2 danni in più, ma è leggermente meno precisa). Aggiunti gli effetti sonori e la voce del boss presa da Disgaea.

Tutto programmato e fila liscio.

Ora mancano: delle BA per Nono che subisce attacco da lancia (e anche raffica), fare in modo che quando il boss scende sotto una soglia di PV la musica aumenti di velocità e lui possa usare il secondo attacco, la fine del combattimento.

03 Aprile 2009: Ok, fatte le BA per Nono che subisce un attacco di lancia (con critico) e un attacco raffica di lancia (senza critico), anche se mi riservo sempre di migliorare le BA RTP in seguito.

Fatta la sequenza di morte del Boss, creato anche un indicatore apposito per la barra del turno con la testina del boss (che ho dovuto fare per forza dato che massimo può essere alta 13 pixel altrimenti esce dallo schermo).

Fatto entrare in stato critico il boss in modo da accelerare la musica e fargli usare l'attacco raffica se ha 10 o meno PV.

Nel frattempo altro Bug, dovuto al fatto che certe volte non mantengo generici gli eventi comuni... durante la limit dimezzavo il volume del BGM e poi lo rimettevo normale, ma così facendo anche durante il boss se uso la limit si sente la musicchetta del BS normale. Tolto quindi il cambio di volume. Forse potrei proprio memorizzare il BGM, toglierlo e rimetterlo a fine limit (e così ho fatto).

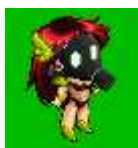
Aumentato il critico alla Lancia, nell'evento NONO TURNO quando calcola il critico, prima lo calcola normalmente, ovvero se esce 12 naturale, poi controlla se esce 10 o più e se si ha equipaggiata una lancia (per ora l'unica in gioco).

Ho sistemato il charset, ora è completa anche la posa da dietro, con colori cambiati e tolta la marinaretta (ci cui si vedeva solo la gonna).

Ho aggiunto i 2 frame di animazione a Nono quando si pulisce la bocca dopo aver mangiato la mela o il panino (un monte di cavolate sistemate oggi ^^).

La pozione di cura è troppo per il primo tabellone, la metterei a partire dal secondo. La maxipozione addirittura dal terzo o dal quarto. Nel primo bastano mele e panini.

Al posto del dente di serpente potrei usare una maschera antigas per impedire a Nono di essere avvelenata XD.



04 Aprile 2009: Sistemata anche la gestione della vittoria contro il boss con tanto di passaggio di livello e tutto il resto. Per semplificare ho trasformato la scena del passaggio di livello con aumento attributi in un evento comune che

ora viene chiamato sia dal tabellone nell'evento LIV+1 che nell'evento del boss. Ovviamente l'ho reso il più generico possibile quindi necessita di alcune inizializzazioni tipo le coordinate di Nono e di Uzu, inoltre è sempre necessaria la presenza dell'EROE FITTIZIO, ma quella sempre laddove ci sono BA.

Forse l'unica soluzione per far vedere Nono equipaggiata è mostrarla nel menù. Purtroppo solo in quello delle statistiche è possibile fare spazio sufficiente per mostrarle, ma è una cosa sulla quale devo riflettere. Ovviamente se ne andrebbe il portrait in quel caso.

06 Aprile 2009: Alla fine l'ho fatto. Era impossibile far vedere gli accessori addosso a Nono in gioco, ma non era impossibile farli vedere nel menù. Quindi ho cambiato per l'ennesima volta la pagina del menù delle statistiche. Ora ho spostato tutto sulla destra per far spazio, ma non volevo perdere il portrait, quindi con SHIFT è possibile cambiare tipo di visualizzazione da portrait a figura intera dove per ogni accessorio equipaggiato viene mostrata un'immagine di Nono che lo indossa. Ho ovviamente realizzato tutte le picture relative agli attuali accessori presenti in gioco e riprogrammato il menù.



Ho anche sistemato Stan, nel senso che ora mostra anche il numero di oggetti di quel tipo in proprio possesso (ovviamente solo quelli che è possibile accumulare, i Bon bon, essendo a consumo immediato, non hanno un indicatore di quantità. Tale quantità tiene anche conto di eventuali oggetti equipaggiati.

BUG: proprio per via di Stan ho pensato una cosa. Se ho equipaggiato un oggetto (arma/scudo/accessorio), nello shop non me lo conta per via del fatto che non devo poterlo vendere, quindi posso comprarne altri 9. In questo modo se poi equipaggio qualcos'altro, quello torna nello zaino e ne ho di fatto 10!

Risolto aggiustando le cose nell'evento NEGOZIO-COMPRA, per fortuna la visualizzazione non era direttamente legata alla variabile della quantità nello zaino, ma alla variabile di appoggio, quindi mi è bastato controllare se l'oggetto attuale era equipaggiato come arma o come scudo o come accessorio e in caso affermativo sommare 1 a tale quantità e allo stesso tempo sottrarre 1 alla quantità acquistabile.

Ora però l'evento che mostra la quantità posseduta e lo fa in base alla variabile appoggio, ha bisogno che tale variabile sia inizializzata prima della chiamata all'evento comune, in quanto nel COMPRA si deve tener conto anche degli oggetti equipaggiati, ma nel VENDI no perché si possono vendere solo quelli

nello zaino e non quelli indossati. L'evento è lo stesso, ma va inizializzato a valori differenti, una volta alla quantità pura e una volta ritoccata.

Ho inoltre creato un charset vuoto chiamato appunto VUOTO.png al quale faranno riferimento tutti i chara con grafica nulla e i veicoli, in modo da evitare accidentali assegnazioni grafiche se infilo roba nel file charset a cui erano legati prima e dove ci stanno gli sprite del chara di Nono.

07 Aprile 2009: Fatto un tubo oggi. Ho centrato meglio l'immagine di Nono a figura intera, ho cambiato la scritta "CAMBIO" con "CAMBIA VISUAL." e ho fatto la figure di Nono con la maschera antigas per bene.

Inoltre avevo cominciato a mettere l'ombra a Uzu dato che poverina è l'unica che non ce l'ha, per fortuna il layer precedente è libero. Cioè era occupato da un effetto del BS di quando la chela campestre rilascia il veleno, ma l'ho spostato qualche picture più in là.

Ho fatto una prova, ma praticamente l'ombra non si vede per niente... fra che Uzu è appiccicata in terra, fra il terreno a sassolini scuri, quel poco che fuoriesce dalla sagoma di Uzu risulta praticamente invisibile anche se ho scurito l'ombra dato che è generata da un oggetto più vicino a terra.

Per ora quindi ho accantonato l'idea dell'ombra di Uzu, ma se ho tempo la implemento anche se non si nota, anche perché in altri ambienti come la taverna, il boss e gli altri tabelloni sicuramente sarà più visibile, quindi prima o poi dovrei farlo.

08 Aprile 2009: Ok, non avevo voglia di fare nient'altro, quindi ho messo l'ombra a Uzu in tutto il programmato. Spero non ci siano errori, eventualmente salteranno fuori prima o poi.

09 Aprile 2009: Ho animato con 3 frame Uzumaki nel title, per far questo ho separato Uzu e Nono in 2 picture, così mentre una si muove l'altra può assumere espressioni.

14 Aprile 2009: Bon ho deciso: l'incontro con Uzu avverrà nel panorama dell'intro, quello col paesino. Il tutorial e l'assegnazione dei valori iniziali avverranno a inizio primo tabellone e la scena iniziale con Lily avverrà la prima volta che tocca a Lily.

A tal proposito oggi ho ripreso il panorama del paesino iniziale e l'ho modificato pesantemente. Innanzitutto è lungo non più una schermata, ma 2. Poi ho praticamente ricolorato e sfumato tutto perché i pochi colori usati sul SNES stonavano veramente col resto della grafica. Sono molto soddisfatto di come è venuto il risultato finale, ora ha colori più realistici, un fondale migliore che addirittura mostra la stradina verso il castello, ho tolto la stalla con i cavalli che ridono e ho messo una rimessa in legno chiusa, ho aggiunto una casa più piccola, messi un paio di cespugli e praticamente rifatto tutte le scelte cromatiche e le sfumature.

Ho anche animato la bocca del gatto che ora ogni tanto miagola (ma senza sonoro perché durante l'evento i percorsi di eventuali chara sono bloccati). Quindi per ora Nono arriva, legge l'annuncio e va fuori schermo, lo schermo

scorre e lei continua la corsa per un po'. Devo mettere Uzu molestata da qualcosa, non so ancora se metterò i bambini rompiballe o uno slime.

15 Aprile 2009: Avevo pensato di mettere un uccellaccio invece di bambini o slime e mi era pure venuto in mente il condor di Capitan Kidd (world heroes 2 jet), quindi l'ho rippato, ma mentre riguardavo gli screen di quiz moon ho avuto la folgorazione XD. Un'orda di pulcini XD, molto più pucchosi di qualsiasi altra cosa.



Kawaiiiiiiiiiiiiiii ><

17 Aprile 2009: Dato che Uzu è girata a sinistra ne ho approfittato per ribaltare tutti i modi di parlare anche in quella direzione ampliando quindi le sue animazioni e combinandone altre per averne di nuove.

Il problema è il posizionamento del baloon che sta veramente fra i piedi a Nono. Pazienza.

Ok, finito e dialogato tutto l'incontro, questo conclude l'intro.

Ora appena parte il tabellone devo far cominciare il tutorial.

20 Aprile 2009: La raffinazione dell'insieme continua. Oggi innanzitutto ho tolto alla roulette di Lily un "beep" ogni 2, nel senso che prima faceva beep ogni decimo di secondo ad ogni sezione della roulette, ora invece lo fa una sezione sì e una no. Questo perché ogni tanto questa mitragliata di beep rallentava il pc, ora invece essendo meno martellante non dà problemi.

Poi ho risolto (almeno così pare) l'annoso problema del movimento dei cursori della barra ATB del BS. Oltre al fatto che ad alti livelli (e quindi alti valori di velocità) la barra si troverebbe a far scatti da 20 pixel e quindi rallentare nel caso in cui si trovi prima dello scatto molto vicina alla fine, c'è anche il fatto che a bassi livelli è lento aspettare il proprio turno, mentre alla fine i turni si succederanno a velocità luce.

Per ovviare a ciò ho elaborato il seguente algoritmo che ho messo in un evento a chiamata. Innanzitutto individuo il più veloce (in termini di iniziativa) fra Nono, Uzu e il mostro e impongo la velocità assoluta della sua ATB a 10 (pixel a scatto). Fatto ciò, con una proporzione calcolo la velocità delle altre ATB relativamente a quella del più veloce. Ad esempio iniziativa Nono = 6, iniziativa Uzu = 3, iniziativa mostro = 4. La più veloce è Nono quindi la sua ATB si muoverà di 10 pixel ad ogni scatto. La velocità dell'ATB di Uzu sarà $3 \cdot 10 / 6 = 5$

(ovvero la metà rispetto a Nono) e quella del mostro sarà $4*10/6 = 6$ (data l'approssimazione di RPGMaker all'intero più basso).

Considerando anche le approssimazioni direi che è accettabile.

Se per qualche strana combinazione una velocità viene messa a 0 pixel a scatto, la impongo io a 1.

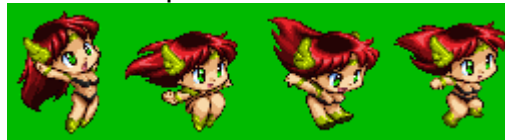
Questo calcolo viene fatto prima dell'inizio del ciclo del BS e ogni volta che Nono apre il menù oggetti durante la battaglia perché potrebbe cambiare equipaggiamento e quindi la sua velocità.

Ho riportato esattamente le stesse modifiche allo scontro col Boss.

Corretto il panorama dell'intro per via di una serie di errori prospettici fatti dalla Banpresto e fattimi notare dal Kano (ad esempio lo scalino della porta °_°). Ora è meglio.

Alla fine con Animgit ho ripreso la sequenza di salto perché sapevo che mi ero perso un paio di animazioni (la prima e la quarta), quindi solita prassi. Scontornate le pose, cambiati colori agli occhi e capelli, svestita, ricostruito il corpo e aggiunta l'armatura.

Inserita con successo la nuova animazione del salto, ho dovuto rivederla un po' completamente, ma ne è valsa la pena.



Bug: dopo aver incontrato Stan, l'ombra di Uzu non si muove con Uzu. Corretto.

22 Aprile 2009: Oggi ho fatto completamente la scena del primo incontro fra le nostre eroine e Lily. Avviene come di consueto al quarto turno, c'è uno scambio di batture, qualche scena carina e poi la solita chiamata alla roulette del caos. Mi ha fatto pensare parecchio l'inserimento di una nuvola sulla quale poggiare Lily mentre si atteggia a diva sexy perché volevo sincronizzarla con la fluttuazione e mettere l'ombra più grossa, alla fine ho dovuto fare un altro evento di fluttuazione che considerasse solo la nuvola.



Ho tolto dal negozio la possibilità di comprare pozioni. Per ora basteranno mele e panini.

Ho avuto un'idea che mi farà pensare non poco se la metto in atto (ma perché mi vengono ste idee che poi vedranno sì e no 3 persone??), praticamente riguarda la freccia crea stand. Ora c'è solo Star Platinum come evocazione, ho

pensato che magari ciò che viene fuori è influenzabile dai parametri di Nono, nel senso che se Nono ha come parametro maggiore l'energia vitale allora esce fuori Magician Red, se è la capacità di attacco Star Platinum, quella di difesa Hierophant Green, l'agilità Silver Chariot. In caso di valori pari conta il primo, a meno che non siano tutti a pari in tal caso... The World. °_° (T_T Gesù).

23 Aprile 2009: Aggiunta una piccola cosa al BS. Già quando pensavo al BS alla Grandia ce l'avevo in mente, ma fare un attacco apposta per far arretrare la barra del turno mi sembrava troppo forte come cosa soprattutto considerando che si è praticamente 2 contro 1. Allora invece che renderla una cosa volontaria l'ho aggiunta fra gli effetti del critico, quando qualcuno lo subisce quindi, oltre al danno aumentato del 50%, si vede la propria barra dell'ATB arretrare di uno scatto. Mi sembra più completo così. Ho messo queste 3 righe di programmazione sia nell'evento SUBISCE/PARA del mostro che in quello di Nono così risulta una cosa generica e non devo metterci più mano. L'unica esente è Uzu che è inarrestabile, per via del fatto che non può essere mirata dai nemici. Con quello che paghi per farla attaccare mi pare il minimo XD.

E poi questo per sport XD: GOLDRAKE AVANTI!!!



24 Aprile 2009: Ho cominciato a fare il Magician Red (fermatemiiiiii), ma non sono per niente soddisfatto. La testa non mi viene. Certo è che anche lui è un gallinaccio orribile, nel fumetto è osceno, i modellini fanno schifo, nel videogioco non migliora...

Per ora ho questo, ma non mi piace per nulla:



25 Aprile 2009: L'unica versione decente del Magician Red è negli OAV di Jojo, almeno lì ha una sua dignità, quindi ho fatto un po' di snap al filmato e ho lavorato di conseguenza. Ora si che mi piace, ha un'aria più aggressiva. Ho fatto pure il corpo da zero usando come proporzione Star Platinum.



26 Aprile 2009: Finite un po' di pose, anche a becco chiuso e ho fatto l'Ank di fuoco che sparerà sul bersaglio. Per differenziarlo da solo danni, potrebbe fare metà danni (1 ogni 2 livelli di Nono) e abbassare di 2 sia capacità di attacco che capacità di difesa (o solo difesa, lasciando il calo di attacco a Silver Chariot, mentre Hierophant Green non fa danni, ma cala l'agilità dell'avversario).

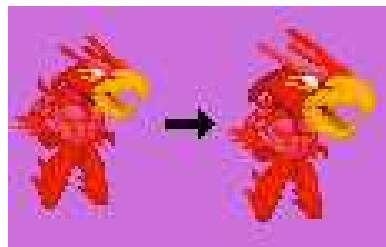


Finita anche la Nono charset (per quando si muoverà su mappa spero), spogliata e rivestita come al solito.



27 Aprile 2009: Fatti i frame del Magician Red e montati in gioco. Manca solo l'abbassamento della difesa del nemico ed è fatta.

28 Aprile 2009: Ok. Il Kano aveva ragione, come sempre del resto. La testa del Magician era piccola, quindi l'ho stretchata e ripixelata a dimensioni adeguate.



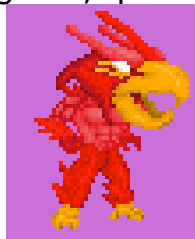
Cominciato e finito, almeno in questa posa, pure lo Hierophant Green:




29 Aprile 2009: Finito il Gerofante in tutte le sue pose e programmato in gioco. Fatte le iconcine per gli status inflitti ai mostri e programmate pure quelle. Ho inoltre messo la scelta dell'evocazione in base alle caratteristiche dominanti di Nono. Ora mancano solo Silver Chariot e The World (che sarà sgravatissimo).



Mi sono accorto poi, da un cell degli OAV di Jojo del Magician Red a figura intera, che il MR ha le zampe artigliate, quindi le ho aggiunte:



30 Aprile 2009: Rispetto alla schifezza che avevo abbozzato ieri come testa di Silver Chariot (), oggi ho fatto notevoli miglioramenti. Ho buttato via tutto e ho ricominciato, del resto ci sono giorni in cui proprio non ti viene l'ispirazione. Invece oggi ho dato il meglio di me e per ora mancano le braccia:



Averli avuto stand così quando facevo il gioco di Jojo... sono bellissimi °_°, con modestia parlando.

01 Maggio 2009: Finito SC e fatte le animazioni per il passaggio dalla posa di guardia all'attacco a raffica:



da così:



a così:

03 Maggio 2009: Silver Chariot completamente funzionante in gioco.

04 Maggio 2009: ZA WARUDO! Per ora fin qui. Qualcosa non mi convince nell'espressione, ma anche sì. E' stato un calvario fargli la testa...



05 Maggio 2009: Completamente finito The World nelle pose e nella programmazione. Prima ferma il tempo con relativo effetto calotta (e cambio di tonalità allo sfondo, a Nono, al mostro, a Uzu e alla gabbia se presente, nonché switch per fermare gli eventi come i fiori, animazioni di Uzu e del mostro bloccate e musica ferma), poi parte la raffica.

Fa danni come Star Platinum, cala sia attacco che difesa di 2 e arretra l'ATB di 2 turni. Considerando che appare solo se si ha la freccia e tutte le caratteristiche uguali mi sembra adeguato.

Ho provato diverse cromie dello schermo per l'effetto time stop e alla fine ho scelto per un bianco e nero molto chiaro che secondo me rende bene. Gli effetti sonori li ho ripresi dal mio vecchio progetto su Jojo.



Con The World si conclude quindi anche questo capitolo delle evocazioni di Nono. Ora posso passare ad altro. Cosa ancora non so.

06 Maggio 2009: Animata la gamba di Nono nel title, quindi altri 2 frame per la gamba ottenuti ruotandola e ripixelandola.

Ho cominciato a ripulire la mappa del mondo di Quiz Moon per eventualmente adattarla al mondo di PQ, quindi ho tolto diverse cose moderne e altri elementi mobili, ma non so quanto mi servirà perché anche essendoci diverse locazioni interessanti, sono in posizioni completamente incoerenti con l'ordine con cui andrebbero affrontati i tabelloni...

07 Maggio 2009: Messa l'ombra (un patema) alle 2 limit. Messa pure su quel cazzo di dado, ci è voluta una vita °_° fra coordinate, tempi, dimensioni e trasparenze da variare. THERE'S A MOTHERFUCKING SHADOW ON MAH MOTHERFUCKING DICE!

08 Maggio 2009: Un sentito grazie a VAL che oggi mi ha aiutato a buttare giù qualche idea per la trama definitiva e ha smosso le rotelle del mio cervello a cui fa fatica pensare una storia, seppur semplice. Scrivo dunque di seguito le linee guida:

[Redacted content]

17 Maggio 2009: Uff... una serie di concause mi hanno forzato ad una pausa. Problemi col PC, il Clou Contest e mezza casa da imbiancare, nonché poca ispirazione. Oggi ho passato il giorno a cercare una sala del trono che non avesse il trono a 1 km di distanza e non fosse cupa.

Alla fine quella di Puzzle Quest si è rivelata perfetta... a patto che sia Puzzle Quest, non saprei. La risoluzione e il tipo di immagine (non è pixel art) non vanno bene, ma dato che comunque va ridotta, tutto il dettaglio si perde nel ridimensionamento per entrare come pagina del libro.

Ci ho messo Nono e Uzu, il Re e la Regina di Trikster Online e pure un consigliere, ma voglio vedere se trovo una fila di guardie. Il risultato è più che apprezzabile.



21 Maggio 2009: Ho tolto il consigliere e non ci ho messo nessuno, del resto se avessero un esercito potrebbero mandare quello a cercare il principe...

Comunque ho quasi finito la scena post-boss, ma ancora mancano molte frasi al libro... solo quel mezzo milione di caratteri da assemblare in parole... mi mancava la parte del libro.

23 Maggio 2009: Finito il dopo Boss. Devo decidermi a fare la mappa del mondo e il game over...

24 Maggio 2009: Fatti altri 300 e più snapshot a Quiz Moon per reperire altre pose sfuggite, ne ho trovate alcune di molto carine, tipo l'arrampicata, batte in terra i piedi scontenta, la caduta dall'alto per intero. Non riesco però a trovare la caduta di faccia frontale, l'ho trovata solo di spalle e quella più di tante altre pose mi sarebbe utile :\
(Note: The original text contains a typo '\.' which has been corrected to '\.')

26 Maggio 2009: Aggiunti dei ciuffi d'erba alla staccionata nel panorama della cittadina iniziale. Cominciata seriamente la stesura (per ora la pulizia) della mappa del mondo.



29 Maggio 2009: Pulisci pulisci si comincia a vedere qualcosa. Questa mi sa che mi porterà via un sacco di tempo, anche perché ora ho da studiare per l'esame di stato... Comunque le immagini parlano da sole, il riadattamento mi pare procedere bene fra roba da zero e rimaneggiamento di ciò che già c'era. Ora non so se fare una mappa nella sua interezza o far comparire gli stage (foresta, montagna, ecc) man mano che si avanza tipo pop-up. Però non vorrei che la mappa risultasse troppo vuota. Forse dovrei limitarmi a far comparire solo il castello finale in quel modo, quando si scopre dove sta. Del resto una foresta e una montagna ci sono SEMPRE. Data la morfologia dell'isolone stavo pensando se invece che in un terreno morto/cimitero non sarebbe il caso di far sorgere il castello finale fra i ghiacci, tanto per citare un altro stereotipo dei GdR con i ghiacci sempre a nord XD.



30 Maggio 2009: Work in progress. Basta vedere per capire i cambiamenti che avanzano. Ho deciso di tenere tutto su mappa, tranne il castellone finale che farà la sua comparsa solo alla fine del secondo stage quando si saprà, tramite il pacco, la sua locazione.



31 Maggio 2009: Finita la montagna, ora manca poco alla fine della mappa.



01 Giugno 2009: Finita completamente la mappa del mondo, ho fatto 3 panorami per animare anche il mare e le bandiere del castello e ho messo pure un gabbiano che volazza in cerchio vicino alla spiaggia.

Ho programmato interamente la mappa in modo che funzioni, quindi finita la scena post boss, quando si arriva nella mappa il chara di Nono (di cui ho salvato tutti i frame come picture) si muove e va alla foresta, appare la scritta col nome del luogo (Bosco delle Fate) e si accede al tabellone 2.

L'unica cosa che manca alla mappa e che farà la sua comparsa a tempo debito è il castello finale, ma per quello ho tempo.

Ora credo proprio che mi metterò a fare il Tutorial, almeno anche questo dente me lo levo una volta per tutte.



02 Giugno 2009: Sono arrivato secondo allo screen contest con i pulcini assassini, però il Kano mi ha fatto notare gli errori prospettici fatti dalla Banpresto che non sono riuscito a correggere, ha suggerito di mettere più elementi in modo da non vedere il fondale direttamente e di aggiungere qualcosa in primo piano e anche davanti alle case per non far soffermare l'occhio sulla strada che in teoria strapiomba verso il basso non avendo un punto di fuga prospettico. Ho quindi racimolato un sacco di roba, ho aggiunto alberi, cartelli, una scopa appoggiata, pianticelle e vasi, un barile e non ultima una staccionata in primo piano che non copra Nono, Uzu e i pulcini, ma al contempo che sia presente. Risultato soddisfacente:



04 Giugno 2009: Le giornate ispirate sono un mistero... Sono settimane se non mesi che penso a come fare il game over con questa idea di Nono su un promontorio che frigna in ginocchio verso i soldi che se ne volano via infrangendo le sue speranze di gloria e ricchezza, ma non so da che parte rifarmi per metterlo insieme e oggi...bum. Tempo 20 minuti l'ho fatto, creando un'altra posa per Nono disperata, e schiaffandola su un montaggio da Metal Slug 3. C'è pure la luna, anche se l'idea iniziale comprendeva un castello con faccia ghignante, ma sarebbe spoileroso, quindi meglio così. Il sacchetto di soldi l'ho ricolorato e sfumato completamente e le alucce vengono da un elmetto di valkirya di NamcoXCapcom. Ora lo animerò facendo una mappa apposta per il game over con Nono che corre disperata e si butta in ginocchio mentre i soldi svolazzano via e appare la scritta Game Over (rippata da Quiz Moon).



07 Giugno 2009: Programmato completamente il Game Over, è venuto benissimo e pucchosissimo, quasi strappalacrime direi. Per coerenza ne ho voluto programmare un secondo, per quando si muore al quiz show di Cleo e si viene rinchiusi mille anni in un sarcofago. L'ho messo qui sopra per farlo entrare nella pagina. Ora tutorial!!! -_-

08 Giugno 2009: Ho messo a Karol le orecchie da mucca, senza mi sembrava incompleta, ora invece ha il tocco finale, anche se volendo ci sarebbero le calze muccate da aggiungere... bo vedremo.



Aggiunte alcune ombre che ho notato di aver tralasciato, ovvero ai 6 ballerini del quiz show, alla sorellina di Cleo che arriva nella palla e all'alligatore che Cleo minaccia di scioglierci contro. Sempre nel quiz show, per non mettere l'ombra pure alle postazioni, non le faccio più entrare e uscire dall'alto, ma le faccio comparire gradualmente al loro posto, tipo materializzazione (magia egizia °_°).

Le solite rogne per temporizzate l'ombra dei ballerini, ancora non ho capito in quanti decimi di secondo deve arrivare al punto giusto, a mettere l'apparentemente giusto numero sembra essere troppo veloce, a farla partire nel momento giusto pare partire prima... per farla andare bene va fatta partire ad animazione cominciata e farla durare 1 decimo in più del necessario... non è intuitivo e sembra scorretto, ma funziona.

09 Giugno 2009: Sostituite 9 domande del CVEM che erano decisamente troppo scrause con 9 prese direttamente dalla trasmissione e non proprio facili, anzi.

Cominciati ufficialmente i lavori per il tutorial:



13 Giugno 2009: Ho reso possibile la fuga tramite Fune di Fuga anche in caso di gabbione calato, tanto per non incastrare il giocatore in situazioni spiacevoli. In questo modo dovrà usare tale oggetto con parsimonia doppia.

14 Giugno 2009: BUG! Avendo reso possibile la fuga con la corda anche in caso di fuga non permessa, l'uso della corda durante il boss porta a un errore, nel senso che arriva la corda, Nono fugge, ma non è fuggita, però rimane lo switch della fuga a ON ecc. Quindi ho aggiunto uno switch che indica la BOSS FIGHT che viene messo a ON a inizio scontro e a OFF quando si vince e impedisce l'uso della fune di fuga in combattimento col Boss. Anche perché una volta vinto il Boss, quando comincia il nuovo tabellone, al primo incontro casuale la fuga in sospeso veniva risolta facendo fuggire Nono automaticamente al suo turno.

Ho deciso finalmente l'impostazione del tutorial, sarà molto semplice, testo e spiegazioni concise. Gli approfondimenti avranno modo i giocatori di trovarli. Gli argomenti saranno lo scopo del gioco, la struttura del tabellone con le principali caselle, le caratteristiche di Nono, gli oggetti e l'equip e il BS. Per ora

sono arrivato a pagina 5, ovvero ho concluso lo scopo del gioco e la struttura del tabellone.



15 Giugno 2009: Cercando un'immagine di una guerriera compatibile con Nono ho trovato lei... ha pure gli occhi verdi XD, praticamente Nono da adulta. Poi ho trovato pure l'altra... roba da ringraziamenti finali XD.



16 Giugno 2009: Fatte altre 9 pagine del tutorial, coprendo tutta la sezione delle statistiche del personaggio. Sono a pagina 14.

24 Giugno 2009: Buon San Giovanni! In questi giorni c'è stato uno stop forzato causa esame di stato per l'abilitazione alla professione di Ingegnere, ieri ho fatto lo scritto... 8 ore di calvario @_@_. Non ho potuto fare nient'altro che studiare, volevo pure provare Tales of Banalia di Lollo... oggi comunque sono potuto ripartire a fare il tutorial! Yuppi! >_> Altre pagine fatte, ora sono alla 22. Ho coperto la sezione oggetti e ora mi sto occupando degli equipaggiamenti, per ora ho finito interamente la parte delle armi, mi mancano scudi e accessori e poi il BS e anche questo capitolo sarà concluso. Anf.

25 Giugno 2009: FINE!!! Finito il tutorial, 35 pagine di simpatia. Devo ancora rileggerlo e salvare singolarmente le pagine, ma lo farò domani dato che ormai è notte fonda...

26 Giugno 2009: Oggesù, giornata di superlavoro oggi, ma si può dire che abbia fatto parecchi passi in avanti verso la demo... anzi, direi che è praticamente pronta.

Ho corretto alcune pagine del tutorial, ho creato tutte le picture e ne ho programmato il funzionamento e la visualizzazione quando si richiama dalla pagina di Uzu nel menù.

Ennesima ricorrezione generale, stavolta per quel che riguarda le scritte nei vari hud e menù fatte col font piccolo, prima qualunque lettera era inscritta in un rettangolo nero, ora il bordo nero della lettera segue esattamente la lettera senza spessori non necessari. La stessa cosa per i "?" nella descrizione degli effetti dei 3 accessori speciali. Nel menù del Level Up ho aggiunto i comandi "su/giù SELEZIONA, z AUMENTA".

Programmato completamente il tutorial a inizio gioco, che comprende Uzu versione Prof e tutti i baloon necessari.

Programmata anche la scelta iniziale delle caratteristiche, dato che si hanno a disposizione 7 punti da distribuire, ho dovuto fare le picture di una scritta che mostrasse quanti punti rimanevano man mano. Poi ho pensato che alla fine il giocatore poteva ripensarci e volerli ridistribuire, quindi ho fatto le picture (e programmato) anche di una scritta di conferma, in modo da accettare quanto immesso o ricominciare da capo.

Infine ho aggiunto un save point alla fine di tutto questo ambaradan per evitare al giocatore di rifarsi tutta la trafila in caso di game over.

Ho anche ricontrollato i drop dei mostri e ho messo che la chela campestre 1 volta su 5 dia un antidoto, mentre il boss finale dia una pozione (che nei primi 2 tabelloni non si può comprare) al 50%.

Ottima giornata sì. ☺ Backup!

03 Luglio 2009: Ho preso un pochino di pausa, più che altro ho dato la beta ai miei 3 betatester: Kanonso, PICCOLO e VAL.

Per ora a parte la "cura al dettaglio professionale" sono venute fuori un po' di cose in ordine sparso, ma mi faranno un resoconto più dettagliato (spero XD):

- I prezzi di Stan sono inavvicinabili;
- La Inn non cura dal veleno (fatto, ora sì);
- Il timer di Cleo si vede poco, farlo a spicchi;
- Per i tabelloni successivi serve varietà aggiungere roba e cambiare qualche lily-penitenza;
- I portrait nella inn e nello shop stonano col resto;
- Inferno è un dito in culo;
- Il boss è tosto, ma fattibile;

16 Luglio 2009: Ok è ufficiale, il lavoro mi porta via tutto il tempo libero che ho, cioè non ho tempo libero se non per leggere il forum. Mi sa che il progetto rimane in sospenso fino a settembre :| Poi dovrò darmi da fare con le rifiniture per il game contest ><. Comunque ecco un po' di idee che mi sono venute nel frattempo:



22 Luglio 2009: In un ritaglino ho provato a fare il pavimento (da mettere nel chipset) della foresta del secondo tabellone. La base doveva essere quella di Metal Slug 3, livello 5, solo che la parte di terreno era poco larga, quindi ho tenuto solo i cespugli di contorno in basso e in alto, il terreno l'ho allargato e sostituito con uno preso da D&D Tower of Doom. Il tutto opportunamente montato è stato passato alla modifica colore, ho saturato in modo da rendere più accesi i colori e aumentato il canale del verde perché il verde di MS è un verde morto. Direi che come inizio è venuto bene, occupa 8 chip in larghezza per la ciclicità invece che 6 come il precedente chipset, ma di spazio nel chipset ce n'è e la lunghezza della mappa è divisibile anche per 8 fortunatamente.

26 Luglio 2009: Prima prova concreta del secondo tabellone:



Lo sfondo è il solito di Metal Slug 5, solo che ci ho lavorato parecchio di aggiustamento colori. Innanzitutto ho dovuto separare il legno dalle foglie su 2 livelli distinti, poi ho agito al solito su contrasto, saturazione e i livelli del verde per le foglie e del rosso per i tronchi. Non male. Ho aggiunto anche in trasparenza un motivo ad ombre delle foglie, ma non so se lo terrò in gioco. Ora però il problema è che è un fondale molto monotono perché si ripete e si ripete sempre uguale. Devo trovare doversi dettagli da aggiungere per differenziare il tutto, senza contare negozio, inn, chiacchiere e boss.

28 Luglio 2009: Grazie a VAL che me l'ha fatto notare, l'erba in alto attaccata alla strada, sembrava proprio sovrapposta e via, non era integrata col terreno. Ho copiato quindi l'effetto dell'originale aggiungendo una linea di ombreggiature che di fatto rendono molto di più il senso di continuità. Per la Inn ecc potrebbe essere un'idea mettere (a parte la tenda magari per il negozietto) una corda o una scala di corda come se la inn fosse una casetta sugli alberi. L'ufo qui potrebbe essere sostituito da un ragno e magari sostituire anche il sacco dei soldi.

05 Agosto 2009: Ho creato fisicamente la mappa Tabellone 2 copiaincollando quella del tab 1, in questo modo gli ID degli eventi sono preservati e i

riferimenti non vengono persi. Ho creato, tramite quella prova, un chipset (che potrebbe anche essere definitivo) e uno sfondo temporaneo che ho applicato alla mappa, ho tolto i fiori e ho sostituito la musica. Per ora fermo così, appena posso comincio le nuove trappole.

09 Agosto 2009: Riadattato l'evento di inizializzazione per il tabellone 2, anche se mancano i dialoghi di inizio livello. Le variabili e gli switch importanti vengono settati ai valori di inizio livello (casella, turno, ecc).

Ho sostituito le musiche in tutti gli eventi del tabellone e ho creato, temporaneo, il face per il salvataggio che indica il bosco delle fate, quando avrò il panorama definitivo lo rifarò.

VAL mi ha consegnato il responso del suo betatesting, ha trovato un bug (!!!!): se la prima volta che incontri Lily ti capita il teletrasporto, la seconda volta riparte la scena del primo incontro. Ho risolto (spero) cambiando il punto nel codice in cui attivo il relativo switch di controllo.

Inoltre questo orrore qua sotto:



questo screen l'ho fatto io attaccando i 2 bordi del panorama... viene fuori una riga chiara che: nell'originale con tutti i livelli non c'è, negli altri panorami con le animazioni di Kura e Yami non c'è.

Evidentemente salvando il panorama GraphicsGale ha fatto casino e mi ha schiarito il bordo... mistero, comunque ho corretto ovviamente.

DEVO assolutamente calare i prezzi di stan, penso anche di un paio di ordini di grandezza altrimenti davvero nessuno ci comprerà mai nulla prima della fine del gioco.

11 Agosto 2009: Ho creato i 2 frame per la casella dei soldi del secondo tabellone, stavolta Nono tira su un sacco più grande. Nel terzo, dato che è sottoterra, potrebbe trovare una pietra preziosa e nel castello finale un forziere dal quale tira fuori monete.

12 Agosto 2009: Sistemata anche la Inn, nel senso che ho cambiato la picture con il prezzo di una notte, ora salito a 20 monete. Nelle caselle soldi si potranno trovare da 15 a 25 monete.

15 Agosto 2009: Al Kano continua a spengersi il computer per shock termico dopo 10 minuti di gioco, comunque, memore del fatto che secondo lui i portrait

presenti nella Inn e nello Shop non erano in linea col gioco, oggi mi sono messo a cercare se avevo dei portrait carini più adatti. Così è stato, quindi dal set di Kimi no Yuusha ho preso 2 ragazze che d'ora in poi svolgeranno la funzione di locandiera e negoziante. VAL mi ha fatto però giustamente notare che con lo sfondo di From the Abyss non ci dicevano molto quindi si è offerto di ripparmi dei fondali consoni da Kimi no Yuusha dai quali ho scelto l'Inn (è unica) e lo shop (volendo ce n'erano 3, uno di magia, uno di oggettistica e un'armeria, ho scelto l'oggettistica).

Sfortunatamente nell'angolo in alto a sinistra rimaneva un pezzo di system che indica i soldi in possesso, ho quindi dovuto ricreare quella zona di background ipotizzandola da ciò che aveva intorno. Anche VAL mi ha dato una mano con la Inn, lo shop l'ho fatto da me. Direi che il risultato è perfetto:



16 Agosto 2009: Sostituite tutte le picture, ora la nuova versione di Inn e Shop sono funzionanti. Visto che c'ero ho cambiato espressione alla ragazza a seconda dell'opzione selezionata e della frase che dice.



18 Agosto 2009: Ho cercato in lungo e in largo un alveare per dar vita ad una delle trappole del tabellone 2, ma non sono riuscito a trovarlo da nessuna parte, per fortuna VAL si ricordava di averne visti in uno stage di Caveman Ninja, quindi l'ho rippato e modificato nel colore (ora è giallo) e nella forma che era a uovo. Si lo so, nel tempo che ho spulciato risorse e cercato potevo farlo

da zero, ma ormai... il tronco per un'altra trappola è già pronto con le corde, quello l'avevo preso tempo fa da Metamorphic Force. Da Caveman Ninja ci sono anche altre cose interessanti da tenere d'occhio, ad esempio una capanna di foglie che potrebbe tornare utile.

19 Agosto 2009: Cominciati i lavori per la centaura... cominciati e finiti! Le manca ancora un nome però. Il gonnellino posteriore si deve al Kano, anche se lui l'aveva fatto rosa, io l'ho fatto bianco per riprendere quello frontale e ci ho aggiunto la luna che inizialmente doveva essere un tatuaggio o una marchiatura a fuoco. Un nome... un nome...



20 Agosto 2009: Finita. Ho messo le orecchie a punta, ho rimesso il gonnellino rosa e ho cambiato la coda ricolorando quella di un cane, almeno ce l'ho animata. Ho messo pure il numero 7 davanti, tipo numero da corsa come suggerito dal Kano. Ho rippato un paio di fatine da Rod Land in modo da farle svolazzare sullo sfondo del tabellone. Molti nomi al vaglio, belli Crystal, Diana, Amber e Sheila. Anche Kana, Misty, Kara. Non male l'idea che le sorelle si chiamino tutte con nomi che iniziano per K o C. Alle fatine, su suggerimento di VAL, ho aggiunto una scia di sbrilluccichii che le rende perfettamente fate.



21 Agosto 2009: Deciso per il nome Diana. Ho preso un altro panorama che già avevo di Legend of Mana (come per la taverna del primo tabellone), l'ho ritagliato e ho lavorato di photoshop per cambiarne i colori di erba e terreno in modo da renderlo più simile a quelli del tabellone. Ho scontornato pure la fioraia (Flora?), ora manca solo Wild a completare il terzetto.

22 Agosto 2009: Fatto pure Wild, ora la radura è praticamente completa, in attesa del permesso di LusianI. Ho comunque rifatto i colori un paio di volte su consiglio di Kano e di VAL per colpa della mia abitudine di fare le sfumature con colori troppo vicini fra loro:



radura beta:



26 Agosto 2009: Rippate un paio di cose da Golden Axe 2, ovvero una capanna (che si va ad aggiungere al vaglio insieme a quelle di Top Hunter e di Caveman Ninja) e una trappola di quelle che ti si chiude il fagotto addosso e ti porta su. Certo ci sarà da farla aperta prima, perché l'animazione in GA2 lascia alquanto a desiderare...

27 Agosto 2009: Rippate e adattate altre 7 pose per Nono, soprattutto lei in caduta libera e lei che batte i piedi per rabbia.

28 Agosto 2009: Continuato un po' lo sfondo del secondo tabellone, ho creato la scala di corda che porta alla Inn sugli alberi (fuori schermo :P), ho messo la tenda al posto suo, un paio di cartelli Inn e Shop e ho rippato da King of Dragons l'alberone parlante, lo allungato in altezza perché era piccolo, l'ho ripreso a mano nei punti rovinati dall'allungamento e l'ho ricolorato. Prima ho provato a variare contrasto/saturazione/canali per farlo simile agli altri alberi, poi ho direttamente sostituito i colori uno a uno:



Questo dovrebbe essere il punto di accesso al boss.

Cominciata Khaara, la sorella metaumana donna serpente, solo la testa



almeno . Preferisco però rimandare al terzo tabellone, ora concentriamoci sul secondo e basta.

31 Agosto 2009: Riguardavo le risorse da vagliare e ho trovato un cuscino che ho ben pensato di mettere sotto Uzu quando dorme alla Inn. Inoltre ho beccato un altro albero con apertura, ho deciso di usarlo per accesso alla radura, anche perché fare gli alberi diradati e un viottolo era troppo complicato con quella prospettiva. Ho aggiunto, in un impeto di ispirazione, vari cespugli, fiori, funghi e lucette, opportunamente ricolorati e ho arricchito di dettagli e varietà il fondale e penso che sia praticamente finito. Forse altri piccoli dettagli potranno venirmi in mente in seguito, ma per adesso sono molto soddisfatto.



08 Settembre 2009: Dal 6 sono LIBEROOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!111ONEONE!
 E il primo settembre ho superato anche l'orale dell'esame di abilitazione alla carriera di Ingegnere del vecchio ordinamento. Più libero di così si muore e ora posso dedicarmi anima e corpo a Pocket Quest! Intanto ho vinto lo screen contest di settembre con uno screen della foresta e questo mi rende felice.
 Oggi ho sistemato la questione chipset, ho creato tutti quelli necessari per il secondo tabellone (senza caselle, inferno, con le caselle scombinare ecc), se poi ci saranno altre caselle per altri sottogiochi ne farò. VAL mi ha dato l'idea del gioco delle differenze che ho evoluto nelle domande a colpo d'occhio, tipo faccio vedere un animale strano, poi lo tolgo e chiedo di un dettaglio particolare, tipo quante code, quante dita, il colore degli occhi ecc. Si vedrà se mai lo userò.

Ho programmato tutti i cambi di chipset nei vari eventi e in Lily.
 Ho cambiato di un paio di pixel l'HUD, cioè alla scritta PV ho tolto il rettangolo nero alla V e ho fatto in modo che il bordo ne seguisse di più la forma, idem per l'HUD del BS.
 Ho continuato ad accumulare materiale per le trappole e penso di aver finito, anche se non so ancora come far cominciare quella col telone che porta su Nono rippata da Golden Axe 2.
 Le altre saranno: cade un ramo sul capo di Nono, Nono investita da un tronco appeso a delle funi, Nono caricata da un cinghiale con i cuccioli, Nono alle prese con un alveare caduto.

09 Settembre 2009: Fatta la trappola del ramo in testa, probabilmente la più semplice. Comunque prove su prove per centrare il ramo.
 Ho ripreso in mano i facete. Per evitare di perdere colori ogni volta che aggiungo un riferimento al luogo di salvataggio, ho deciso di separare i vari

face in più file. Ho fatto un file solo per le facce di Nono e Uzu, che sono tornate alla loro luminosità originaria, uno per il tabellone 1 e uno per il tabellone 2.

10 Settembre 2009: Finita la trappola del tronco e anche quella della carica dei cinghiali.



11 Settembre 2009: Ho integrato nella vittoria la posa 0, quella con Nono girata. Ho deciso come fare la trappola del telone e ho realizzato 45 picture. ho diviso il telone in primo piano e secondo piano, inizialmente appaiono le 4 corde distese in terra, con una rotazione (a passi di 18°) vanno in verticale e comincia ad uscire il sacco da sotto i piedi di Nono, per coprire l'uscita e mascherare il punto di uscita ho avuto l'idea di sovrapporre un polverone. Domani assemblo tutto in game.

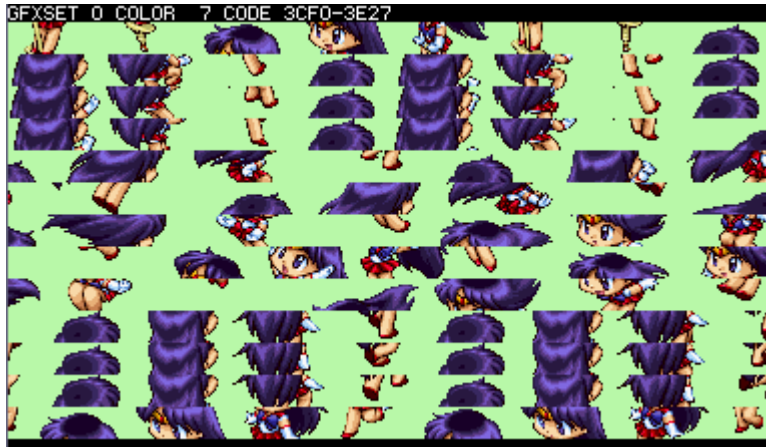
12 Settembre 2009: Completata la trappola. Come al solito c'è voluto un po' per regolare tempistiche, ombre, suoni ecc, ma è venuta da Dio.



Ho sistemato la questione INFERNO, ora fa un danno a turno, non un danno a passo, il che lo rende più umano e alla fine della fiera ti becchi 4 danni, ovvero come se facessi un passo a turno nella precedente modalità. Come se fosse una trappola sempre attiva in definitiva. Se poi sei avvelenato, c'è inferno e finisci su una trappola... oh! È sfiga.

BUG! Ad un certo punto nel primo tabellone mi sono ritrovato la farfalla che vola sullo sfondo, all'altezza dei piedi... la farfalla ha due comandi di

certo i frame sono smontati (ma in sequenza) ed un eventuale lavoro sarà lungo, ma ora ho tutto davvero WAAAAA.



14 Settembre 2009: Assemblate 8 pagine di frame su 12 totali. Pose bellissime *_*.

Mi sono poi dedicato alla casella dell'oggetto casuale, volevo fare un ragno, ma era troppo brutto e farlo pucchoso impossibile. Avrei potuto fare una donna ragno, tipo metaumana, ma troppo casino per 3 secondi di animazione, quindi ho optato per l'uccellino di Astal (Saturn). Mille ore per centrarlo all'oggetto, ho anche dovuto fare un layer a parte affinché coprisse l'oggetto con l'ala, ma ora funziona tutto alla perfezione.

Idea oggetto: quando hai il livello necessario per affrontare il boss, ma rifiuti di andarci, ti viene consegnato un oggetto speciale che in qualunque momento ti riporta sulla casella boss. Oggetto unico che non puoi ricevere più volte, non puoi vendere e non puoi portare nel tabellone successivo.



15 Settembre 2009: Ricolorato Zetta per farne il Libro del Fato, ovvero l'oggetto pensato ieri. Ho programmato tutto, manca solo la scena quando si utilizza e i baloon di quando te lo danno.

16 Settembre 2009: Finito il libro del fato, nella programmazione avevo fatto casino con le label e andava a finire nell'evento del telecristallo, per questo mi visualizzava il ritorno come gli pareva a lui. Ho fatto i baloon di Kura e Yami che ti danno il libro e tutta la scena del suo utilizzo, quindi finita anche questa ennesima parte.



17 Settembre 2009: Fatta tutta la grafica di tutti i mostri del tabellone 2 e inserita la programmazione. Manca solo la parte rognosa del bilanciamento, ma teoricamente tutta la faccenda BS è conclusa. Ecco Nono alle prese con un Fiore Mangiaumini.



18 Settembre 2009: Ultimato il riassetto dei vari frame di animazione di Sailor Mars. Creato il secondo attacco di Uzu, lo Slow Ride (Take it easy!) che toglie 1 punto di agilità al nemico (anche se ero indeciso di far semplicemente arretrare la barra dell'ATB di un bel po').

Ho aggiunto la scritta nel BS "Avvelenato!" in modo che si capisca senza dubbi che un attacco velenoso ti ha messo nello status veleno appunto.

Aggiunta alla Fata Corrotta (Mostro 11) la capacità di avvelenare, ma in maniera diversa dalla Chela Campestre che fa un attacco apposito. Stavolta quando la Fata Corrotta attacca, se non manca il bersaglio, ha il 50% di avvelenare. Ho dovuto cancellare lo scudo nella routine di attacco perché quando Nono subisce il veleno, quello rimaneva lì sovrapposto.

20 Settembre 2009: Ho deciso, dato che i tabelloni sono pochi, di cambiare per ogni tabellone anche la locandiera e la negoziante, quindi ne ho scelte altre 2 e ho rifatto tutte le picture necessarie sostituendole nella programmazione. Ho anche programmato la prima arma nuova, la Lancia Imperiale. Sono un sacco di picture da fare per ogni arma e un sacco di eventi comuni da aggiornare °_°.

21 Settembre 2009: Finite tutte le armi e gli scudi (grafica e programmazione). Un lavoraccio ._. Ho deciso che ci saranno in vendita 3 armi e una sarà optional tipo ricompensa di una subquest. Gli scudi saranno 3 anziché 4. Ora tocca pensare agli accessori.

22 Settembre 2009: Scelta la grafica di tutti gli accessori del gioco, stavolta un po' presi da Trickster Ondine, un po' da Quiz moon, un po' da Prinny, un po' da Tales of, un po' fatti da zero.
Ho fatto la grafica di 4 accessori, ne mancano altri 2 (forse 4 se aggiungo a Stan 2 oggetti) e poi passo a programmarli.

23 Settembre 2009: Finiti graficamente tutti gli accessori compresi i 2 di Stan. Mi sono inoltre accorto di un errore, avevo corretto sì i prezzi di Stan, ma solo per quel che riguarda l'acquisto e non la vendita allo shop degli oggetti da lui ottenuti, ora ho ridimensionato anche i prezzi di vendita.

24 Settembre 2009: Chiusa la questione accessori, in 2 ore ho completato la programmazione. Inoltre ho adattato i frame di Nono che batte la facciata in terra, prima o poi li userò in una trappola, per ora li aggiungerò nel caso di fuga fallita XD.

25 Settembre 2009: Aggiunta l'animazione di Nono che, fuggendo dal nemico, inciampa e batte la facciata in terra. C'è il problema che purtroppo Uzu copre un po' Nono, però non è venuta male.
Ho cominciato a separare la grafica per la radura, tutte le picture a posto, compresi Wild e Diana.

26 Settembre 2009: Fatte le picture di Flora e la programmazione della radura, intanto per quel che riguarda l'evento base, per i dialoghi sarà una cosa lunga ...

Comunque ho buttato giù le idee:

-Wild: chiacchiere sul fatto che è lì per allenarsi e dovrebbe essere il bosco delle fate, ma le fate non si vedono, bisogna chiedere al padre della foresta che ne è il custode ecc

-Diana, corre nelle gare col numero 7 e si allena correndo nel bosco, ma ultimamente qualcuno ha piazzato un monte di trappole e lei non vuole correre il rischio, se con la zampa di coniglio ne disinnesci almeno tot, lei si rassicura e ti cede il suo portafortuna, il quadrifoglio.

Se hai indosso il campanaccio dialogo su Karol e le sorelle metaumane.

-Flora, raccoglie fiori ecc, ma i fiori mangiauomini sono un bel problema in giro perché sono pericolosi. Rendile le cose più facili uccidendone un tot e lei ti regala la Lancia Floreale che aveva raccolto per sbaglio scambiandola per un fiore.

Idee subquest: a parte ammazza tot mostri e disattiva tot trappole, vinci tot soldi alla slot machine (non ci credo si possa vincere a quella macchina infernale!), vinci soldi a CVEM, qualcos'altro che coinvolga il sottogioco del livello (tipo: ho il record, non riuscirai a battermi!).

27 Settembre 2009: Dialoghi di Wild, Diana e Flora scritti su notepad. Dialoghi di Wild graficati e programmati.

Ho inoltre deciso di accorciare la permanenza alla taverna rendendo possibile cominciare subito a chiacchierare con un altro personaggio appena finiscono i dialoghi di uno, senza doversene andare e tornare.

BUG: nel teletrasporto di Lily, l'ombra di Uzu restava ferma. Corretto.

28 Settembre 2009: Fatta tutta la grafica dei dialoghi di Diana e Flora. A buon punto la programmazione di Diana, manca solo da incastrare i dialoghi alternativi riguardanti la quest di Karol.

BUG: se appena ottenuta una quest la completavi subito senza parlare di nuovo, si bloccava al dialogo di attesa per via del +1 alla variabile dialogo in caso di missione completata. Ora in caso di missione completata la variabile viene messa forzatamente al valore del dialogo in cui si ottiene il riconoscimento della missione.

29 Settembre 2009: Completata la radura. Fatti anche i dialoghi di Uzu di inizio tabellone.

30 Settembre 2009: Creato e programmato il primo dialogo con Lily nel secondo tabellone.

01 Ottobre 2009: Fatti tutti i panorami necessari all'animazione dell'albero. Fatti tutti i dialoghi della casella boss fra Uzu e il Padre della foresta (altri 35 baloon circa).

02 Ottobre 2009: Programmato il dialogo il dialogo.

03 Ottobre 2009: Al dialogo col padre della foresta mancava solo una cosa, la scena quando ti porta nel luogo del boss. Volevo fare una cosa con delle radici che si chiudono a cupola su Nono e Uzu portandole sottoterra in una specie di trasporto vegetale, ma non ho trovato radici carine o grandi abbastanza. Mi è venuto a mente di Amingo, un personaggio di Marvel vs Capcom 2 che ha diverse mosse vegetali (è un cactus). Non ha radici che prendono, ma un bel fiorone, pianta carnivora che lo sputa. Vedi alle volte essere retrogamer che ti ricordi tutte ste minchiate XD. VAL mi ha cercato il chara su mugen e ha estratto per me i frame del fiorone. L'ho un po' desaturato che era troppo acceso e ho montato la scena scegliendo i frame che mi sembravano adatti.

Ho cambiato completamente l'ordine delle caselle del secondo tabellone, che era ancora un copia incolla del primo, mantenendone la stessa proporzione fra trappole, soldi e incontri casuali, dato che mi sembra ben bilanciata.

Ho programmato di conseguenza l'attuazione di tutti gli eventi giusti per ogni casella.

Ho infine bilanciato i nemici. Per i valori seguo il seguente criterio. Assegno $3 + \text{Livmostro} * 2$ punti ad ogni mostro da distribuire come valori puri fra PV, bonus attacco, bonus difesa, iniziativa, danni e resistenza. Se il mostro ha un attacco speciale conta 1 punto (o più a seconda dell'entità). Se più forte si

compensa con maggiori monete o drop. Se è un boss si aggiungono 5 punti extra. Mi rendo conto che così, ad un certo punto a parità di livello con Nono i mostri hanno più punti di lei, ma nei loro ci rientra anche quello che invece con lei sono gli equipaggiamenti, poi 1 punto nella salute sono 3 pv per Nono, mentre solo 1 per un mostro. Eventualmente smusserò.

Ad ogni modo con queste modifiche il secondo tabellone è giocabile, boss escluso (**aggiungere un attacco che si cura, oppure succhia energia e ripristina la propria**).

Mancherebbe il sottogioco del secondo tabellone, ma ancora non ho alcuna idea a riguardo a parte quelle già dette che però non mi convincono a pieno.

Altre idee: **gioco tipo game & watch in cui devi far rimbalzare le mele da sinistra a destra, il pirata popop, sempre il tirassegno.**

04 Ottobre 2009: Iniziati i lavori per lo sfondo del boss. Devo ringraziare tantissimo VAL che con pazienza si è messo a cercare fondali per il mugen proponendome ne tantissimi e estraendone i layer. Alla fine ho optato per un fondale di SNK Vs Capcom Chaos. Innanzitutto l'ho ribaltato perché mi serviva la grotta a destra, ho cominciato a separare i layer dei tronchi da quelli delle foglie, ma alla fine mi sono bastati solo i layer di tutto e quello dei tronchi, che ho saturato in maniera diversa. Non sono riuscito ad ottenere le stesse tonalità del bosco, ma questa è un'altra area, remota e vicina a una cascata. Ho aggiunto nuvole in cielo e ho tappato la caverna con un muro fatto da tanti pezzi di cera d'api che poi ho ripreso a mano pixel per pixel per amalgamare e togliere le ripetitività date dal copia incolla. Ho attaccato un enorme alveare in alto, frutto dell'unione di 4 alveari presi, come la cera, dallo sheet di Qbee di Dark Stalker. Ho poi aggiunto delle rovine in primo piano dietro cui Nono e Uzu ascolteranno il discorso fra Lily e l'ape regina (Qbee). Le fatine, tanto per risolvere la questione, saranno murate nella grotta, così escono solo alla fine. Devono fare il vestito per la cattiva del gioco.

05 Ottobre 2009: Finito il fondale del secondo tabellone. Rese più coerenti le rocce a suon di dithering a mano, aggiunti fiori e erba in trasparenza che dà l'effetto muschio sui pietrosi. Montate tutte le animazioni dell'acqua ecc.

Provato in gioco il fondale animato, bellissimo solo che... è troppo bassa la parte camminabile >< e Nono cammina sopra il tronco e quasi sul bordo della cascata argh. Ho pensato di abbassare il BS, ma ci sono troppi riferimenti assoluti alle coordinate, fossero solo Nono e Uzu non ci sarebbero problemi, ma pure le armi e gli scudi e gli oggetti utilizzati e ogni cosa ha riferimenti assoluti propri. Soluzione, alzare il panorama di 2 chipset, ma c'è la parte con l'acqua animata, quindi ho bisogno di qualcosa in primo piano. Come sempre VAL il celere ha trovato un lastricato di pietroni, gli ho cambiato colori, ho armeggiato un po', li ho separati mettendo le rovine in primo piano e il risultato è perfetto.

Per il muro di miele che scompare ho pensato che è meglio mettere lo schermo scuro con una scritta "Qualche minuto dopo" e poi far riapparire tutto senza miele, magari mettendo da una parte un piccone che non si sa da dove è saltato fuori oppure Uzu che "BUUUUURP!" XD.

06 Ottobre 2009: Fatte tutte le picture e i panorami necessari e messi in mappa. Buttato giù tutto il dialogo pre-combattimento e fatti tutti i baloon di Uzu. Ho fatto la scena fin quando la visuale si sposta su Zoe (questo il nome della nuova metaumana cattiva) e Lily che discutono.

Ho ricolorato completamente Qbee e... mi piace da Dio XD. Le ho anche reso compositi gli occhi grandi da insetto. Ho cominciato a fare qualche frame anche di lei, ma per ora basta.



07 Ottobre 2009: Ho passato tutto il giorno a creare, montare e temporizzare la scena pre-battaglia. Ora finalmente tutto fila liscio fino allo scontro. L'animazione delle ali di Zoe è venuta molto bene mettendole a intermittenza di 0.0 secondi. Le ho fatto i frame da fuori battaglia in modo da farla muovere per i dialoghi. Ho aggiunto al panorama alcune api attaccate all'alveare.

08 Ottobre 2009: Aggiunta la parola a Zoe. Nel senso che ora muove la bocca (per sovrapposizione come i personaggi della locanda, dato che già viene costantemente mostrata per il battito delle ali). Sempre sfruttando la variabile che indica in che posizione si trova ho fatto un altro processo parallelo comune che a seconda del frame manda la bocca giusta.

Finiti tutti i frame di Zoe, almeno relativamente alla battaglia, e programmati i suoi 3 attacchi.

Ho anche rivisto un po' il codice di chi ha più di un attacco. La chela campestre andava bene così, ma il cavaliere nero era un po' macchinoso nella scelta dell'attacco (che varia con lo stato critico dei PV, anche per Zoe). Ora è tutto più semplice e leggibile. Solo ho commesso un errore logistico, avevo tolto i SE ALTRIMENTI mettendo solo i SE uno di fila all'altro per i tre attacchi di Zoe, ma nel primo con la stessa variabile della conzione SE decide se ti avvelena o meno quindi passando alla valutazione del SE successivo c'era il caso che risultasse VERO e partisse con un altro attacco in combo XD. Ho rimesso tutto in forma SE ALTRIMENTI SE ALTRIMENTI così non ci sono errori.

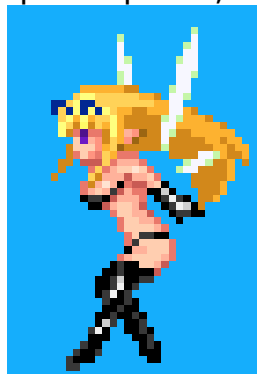
Durante la cura di Zoe venivano visualizzati dei danni su Nono sempre per via della solita istruzione alla fine del turno nemico, ma mi sono ricordato che in caso di MISS non li visualizza quindi in caso di attacchi che non fanno danni pongo a ON lo switch MISS (anche quando la chela campestre ti avvelena) in modo che non visualizzi nulla dato che non fa danni immediati o non ne fa proprio, tanto a OFF viene rimesso alla fine del turno nemico.

Screen del giorno: Zoe che mi fa il culo, anche perché ho Nono di livello 6 invece che 10 XD.

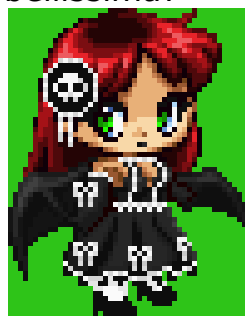


09 Ottobre 2009: Fatto tutto fino alla liberazione delle fatine. Ora mi sto occupando delle fatine stesse. Ho preso le fate di Tohou, ma vestite da domestica mi sembrano assurde... non che vestite di pelle siano meno assurde come vorrei XD. Fatto sta che per ora le ho spogliate, il che vuol dire che ho dovuto inventare tutto il corpo dato che col vestito ampio e tutto non si capisce un tubo di cosa c'è sotto quel donnone, per fortuna al secondo tentativo mi è venuto un corpo convincente. Ho fatto 2 pose, una di volo e una da ferma, ho preso 2 teste standard, una coi capelli corti e una lunghi e ho fatto un po' di varianti di colore di capelli e di occhi, poi ho aggiunto anche le antenne e pure per quelle ho differenziato forma e colori.

Ora devo fare i vestiti, ecco una prima prova, mi ricorda qualcosa XD:



11 Ottobre 2009: Fra ieri e oggi ho fatto 11 fatine con vestiti diversi ecc. Oggi ho finalmente fatto l'abito da sposa della cattiva, per farlo mi sono ispirato agli abiti dark da Gothic Lolita, mettendoci del mio. La modella è stata Nono per ora, chissà, magari potrà equipaggiarlo, però poi viene recuperato alla fine del terzo tabellone e se non hai altri equip come risolvo? Ci penserò, intanto... Dark Nono! E' o non è bellissima?



12 Ottobre 2009: Tutto fatto fino alla fine dei dialoghi con le fatine! (altri 40 baloon -_-) ora manca solo il libro con il pezzo di storia che introduce al terzo livello.

Ho ripreso in mano la mappa e ho fatto in modo che compaia il castello del male sul cucuzzolo della montagna, poi ho aggiunto anche una specie di meridiana dato che il Kano al tempo aveva lamentato un certo vuoto nell'angolo in basso a sinistra.

Domani libro! Ci siamo quasi!

13 Ottobre 2009: Questione libro conclusa, ore a comporre parole un carattere alla volta, che parte pallosa. Ho anche ripreso in mano tutte le scritte del libro e ho messo un interlinea maggiore distanziando ciascuna riga dalla precedente di 2 pixel aggiuntivi, tanto lo spazio in basso c'era.

Ho fatto le 3 immagini del libro e ho montato tutto.

Fatta anche la mappa che porta al terzo tabellone, l'apparizione del castello però si notava poco, per attirare l'attenzione ho messo l'immagine che appare in distorsione, almeno il movimento cattura l'occhio dello spettatore.

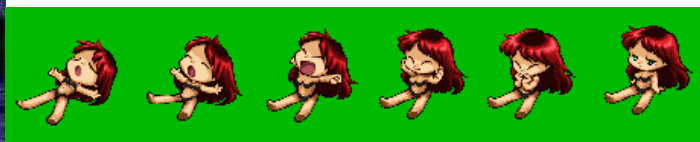
Ora mancano solo i credits finali e se mi ci entra il minigioco delle mele.

Ok, raptus di creatività. Era in sospenso l'idea di mettere una scena di intermission di metà gioco in cui Nono e Uzu chiacchierano un po' tipo della storia di Nono e altre minchiate, ho cominciato a buttare giù qualcosina e ... non mi fermo piùùùù.

Visto che arrivano al lago ho deciso di farle accampare lì, ma volevo provare a farla in notturna, quindi ho cominciato a smontare il panorama per dare un cielo notturno e per ritagliare una zona di luce che non comprendesse l'acqua. Ho messo un fuocherello, un po' di cibarie, effetti d'ombra ecc.

Su suggerimento di VAL ho aggiunto (provvisorio, poi lo farò meglio sugli sprite definitivi) un effetto chiaroscuro che simuli la vicinanza alla fonte di luce.

Preso infine dalla smania ho creato altri 7 sprite per Nono che sta seduta in terra e a un certo punto le viene sonno, si stira e si butta giù a dormire... stupendi. Non le ho messo l'armatura, solo il 2 pezzi. Ha fatto il bagno nel lago e non va certo a dormire in armatura.



Ora devo solo pensare a che si dicono e a fare i baloon di Nono a mo' di immagini.

14 Ottobre 2009: Creata la mappa per la scenetta, ho sostituito il fuoco con quello di metal slug che è più carino (ovviamente ripresi i colori smorti).

Aggiunti un po' di effetti speciali, tipo il crepitio del fuoco e il rumore dei grilli. Per ora la luce del fuoco, animato, cambia intensità e le ombre sugli oggetti agiscono di conseguenza.

Ho fatto i nuovi sprite di Nono, sia di lei seduta che parla, sia di lei assonnata che si butta giù.

Preso da un raptus di creatività ho generato ... TA DAAAAN la famiglia di Nono, Rugal e Eleonor Overstolz.



Lei è un edit di Nono, la testa resa meno paciocca, il corpo mutuato da Karol e alzata di poco in altezza, poi vestita.

Lui deve essere il Raoul della situazione, è un po' un collage di tanta roba, ci sono il busto ricolorato di Devil Kazuya e le gambe di M Bison da NamcoXCapcom, la spada è da Disgaea, i capelli sono di Nono, l'elmo da Trixster Online, ecc, il tutto ripreso nei colori, e amalgamato anche su consiglio di VAL dato che sono poco obiettivo appena creo una cosa e mi piace.

Come si vede Nono ha preso la bellezza e gli occhi dalla mamma, i capelli e si spera la forza dal babbo. Ne deve mangiare di crostini per diventare una Signora della Guerra come lui.

Ho fatto tutti i baloon di Uzu (44) domani si montano e poi mi occupo delle ombre dinamiche di Nono e Uzu.

15 Ottobre 2009: Anf. Giornata campale! Ho terminato interamente la scenetta al campeggio, creando i baloon di Nono e montando tutto il dialogo. Poi sono passato a fare le ombre dinamiche. Quella di Uzu sono riuscito a mantenerla unica, per Nono ho invece dovuto farne 6, perché alla fine cambia posizione lo sprite per buttarsi a dormire. Tutto perfetto.

Allora mi sono messo a fare i credits finali, 12 pagine con scritte e picture dove più o meno ringrazio mezzo mondo. Spero di non aver scordato nessuno. Che poi alla fine di credits veri e propri ci sono solo io (idea e realizzazione) e il trio di betatester Kanonso, PICCOLO, VAL (in ordine alfabetico). Mica posso mettermi a scrivere grafica da zero: Testament, rippaggi: Testament, editing: Testament, programmazione a eventi: Testament... è ridicolo XD

Ad ogni modo perfetti pure loro °_°. Mezz'ora per trovare un BGM che mi piacesse.

Infine ho leggermente modificato i panorami della worldmap per fare in modo che l'acqua del lago sia leggermente mossa.

Ho cambiato per la 112° volta le scritte dell'HUD rendendole più esplicative e ho corretto alcuni dialoghi in cui c'era spaziatura fra alcune lettere.

Insomma...LA DEMO è FINITA!

Ho fatto pure l'iconcina con e ho creato un eseguibile a cui l'ho assegnata.

Ora si tratta di betatestare e di provare, ma quello sarebbe un vero miracolo (già non credevo possibile di inserire la scenetta di metà gioco °_°), a fare il minigioco delle mele per il secondo tabellone, solo che a parte programmarlo, non so come introdurlo...



16 Ottobre 2009: Betatesting in parallelo io e VAL. Innanzitutto avevo lasciato una variabile di test che faceva incontrare solo Chele Campestri ><. Non avevo messo l'aggiornamento di livello e PV prima del salvataggio durante lo sciopero.

Inoltre se cambio nome all'exe viene scritto Untitled sulla finestra, allora ho rimesso RPG_RT, almeno c'è scritto Pocket Quest!

Per ora 2 ore di betatesting e sono pronto per il boss, ma non ho ancora finito il primo tab al 100%. Stan ora è avvicinabile e il gioco non mi annoia. All'inizio si pigliano un po' di batoste, ma crescendo la situazione si inverte.

Proseguiamo!

Aggiunta l'espressione disperata quando Uzu nega a Lily la corruzione.

La casella Chiacchiere del secondo tab non era volontaria.

Sostituita la musica del BS del secondo tab che era inascoltabile.

BUG trovato! Nel secondo tabellone dopo aver parlato col padre della foresta, il fondale si blocca perché non avevo messo nel cambia sfondo il movimento orizzontale.

A VAL è strapiaciuto, la sequenza finale è divina, credits inclusi.

Semmai è da bilanciare Zoe che forse si cura di troppo con 3 PV. I casi sono 2 o diminuisco la frequenza dal 50% al 33% o la faccio curare di 2 PV. Uzu è determinante in questo scontro e non è detto che tutti ce l'abbiano.

Ad ogni modo anch'io ho finito di betatestare il primo tabellone e l'ho finito in 3 ore e mezza circa, portando Nono a livello 6 e Uzu a livello 1, comprando quasi tutto e cercando disperatamente Stan per le lattughe XD. Ho comprato anche la lisca d'oro che aiuta senz'altro per trovarlo più frequentemente.

16 Ottobre 2009: Il betatesting prosegue, ora sono al secondo tabellone. Intanto ho portato al 100% la percentuale di drop della pozione da parte dei Boss, mi sembra un premio meritato e non c'è altra possibilità di ottenerla, fosse un incontro casuale... ma i boss si incontrano una sola volta nel gioco.

Seconda cosa, i nemici che attaccano e avvelenano (Fata corrotta e Zoe) se non fanno danni ora non avvelenano, almeno un graffio devono fartelo per inoculare il veleno, era brutto vedere PARATA PERFETTA e avvelenato!

Il costo del portafortuna mi sembra un po' esagerato, alla fine serve a prevenire un danno e costa 7, la mela che ne cura 5 costa 5... messo il costo a 4, non è poco lo stesso, ma meglio di 7 (Anche perché Diana ti da 25 monete per comprarne un po' e non mi va di cambiare le cose, è giusto che ti manchi qualcosa per arrivare a comprarne 7).

Finito anche il secondo tabellone, diciamo che dopo 2 ore e mezzo ero pronto per il boss, ma ho voluto fare soldi e comprare la freccia e tutto quello che di accessori metteva a disposizione, quindi ci ho messo altre 3 ore e mezza.

Effettivamente Zoe che si cura è una rognia, non so se senza Uzu di secondo livello sarei riuscito a ucciderla.

Provo a portare la frequenza di cura al 33% e vediamo se migliora.

Ho aggiunto anche un frame di animazione a Lily, nella scena con Zoe se ne sta distesa sulla nuvola, ma a pancia in su. In effetti ho molti frame per Lily pronti, ma che non ho utilizzato, devo darle più spazio nei prossimi tabelloni e animarla di più.



18 Ottobre 2009: Cominciata la stesura del gioco delle mele, quello tipo game&watch. Ho impostato la grafica generale, ho fatto le mele più giallognole per evitare di far maneggiare così oggetti che curano 5PV, con questa scusa magari sono troppo mature per servire in quel senso, ma il coniglio rosa ci fa la marmellata. Ho salvato tutti i frame del tragitto delle mele e il barile, sia pieno che vuoto.

Per ora ho fatto il motore di una singola mela, è un processo parallelo che viene chiamato con uno switch e si autogestisce fino alla sua morte, dovuta o allo spappolamento della mela in terra o all'entrata della mela nel barile.

Per le altre mele basta copiare il processo cambiando gli switch e le variabili di stato.

Ho fatto la casella per il sottogioco, la classica casella a stella con una mela tipo apple, morsicata.

Un altro processo parallelo è quello che gestisce il movimento di Nono, nelle 3 posizioni previste (dotata di rete elastica).

Per ora ho provato il gioco grezzo con 2 mele contemporanee, conto di metterne 4, massimo 5, aumentando ogni tot la difficoltà in termini di mele su

schermo e di tempo di clock. Poi mi occuperò dei fronzoli come premi e animazioni, pensavo di dare oggetti di cura ogni tot mele infilate nel barile, magari mettere un limite massimo. Ovviamente dopo 3 mele spappate si perde. Il gioco potrebbe costare 5 monete, del resto il premio minimo è una mela, che costa 5.



19 Ottobre 2009: Continua la realizzazione. Ho aumentato il numero di mele di 2 nella prima parabola e ho modificato i frame di Nono in modo che abbia 3 pose diverse. Ho cercato l'emulatore del game&watch con i pompieri che salvano quelli che si buttano dal palazzo in fiamme, ma non l'ho trovato, in compenso ho trovato quello (stesso motore) del cuoco che fa rimbalzare le frittelle dal cuoco al tavolo. Da lì ho preso i suoni squisitamente retrò. Ho animato il coniglio, ora c'è l'entrata in scena del barile e poi la sua con tutte le animazioni anche durante il gioco.

Al barile ho aggiunto un indicatore numerico che si incrementa man mano che le mele entrano. Ho fatto una prova con 5 mele in parallelo e funziona, ovviamente programmati gli eventi di ognuna.

Ho programmato anche il gestore dei fallimenti, ora quando si arriva a 3 mele spappate per terra (Che compaiono nell'angolo in basso a destra) c'è il game over. Ora devo SOLO gestire l'incremento graduale di difficoltà, nonché i dialoghi e la premiazione e tutto il contorno.

20 Ottobre 2009: Sistemata l'intro del gioco delle mele con i dialoghi del coniglio, le scelte se giocare o meno e il caso in cui non si hanno soldi sufficienti.

21 Ottobre 2009: Partiamo dal fondo, dato che il coniglio parla, ma il suo baloon è in parte coperto dalle scritte dell'HUD, ho fatto un HUD apposito che visualizza solo i soldi, cosa che poi ho trasferito anche su King Vegas, tanto quando si gioca interessa solo vedere se si guadagnano o spendono soldi, non quanti pv si hanno o a che casella si è.

Poi ho finito il gioco, non senza problemi. Ho completato i dialoghi di vittoria, l'assegnazione del premio, ecc.

Il motore di gioco in sé è risultato più facile di quanto pensassi una volta buttato su carta, praticamente si autogestisce in base al livello di difficoltà.

Per prima cosa viene controllato il numero di mele andate a segno nel barile e in base al suo incremento, dopo certe soglie viene incrementato anche il livello di difficoltà da 1 a 9. Di livello in livello alternativamente aumentano il numero di mele in gioco contemporaneamente e aumenta la loro velocità.

Sempre in base al livello di difficoltà vengono fatti dei controlli su quante mele ci sono in gioco e se il numero è inferiore a quello previsto per quella difficoltà, dopo un certo ritardo random, viene attivata un'altra mela dalla numero 1 alla 5 in sequenza. Per il ritardo ho usato numeri primi per evitare che ci fossero ritardi multipli fra loro in modo da non avere mele contemporaneamente da salvare.

I problemi sono saltati fuori in gioco ovviamente. La prima volta dopo aver giocato, ho rifatto una partita di nuovo al sottogioco e non partiva, poi le mele spuntavano anche a gioco fermo ><...

Tutta colpa dei processi paralleli gestiti da switch, come al solito spengi lo switch sperando di spengere anche il processo e quando lo riaccendi lui parte esattamente da dov'era rimasto. C'erano delle attese di un paio di secondi, tipo quando la mela si spappola in terra, c'era un attendi 2 secondi e poi facevo sparire la mela e spegnevo lo switch, ma capitava che se era l'ultima mela che decretava il game over da fuori spegnevo lo switch mentre lui era in attesa, poi quando lo riaccendevo lui ripartiva dall'attesa e si rispondeva.

Insomma ho dovuto togliere tutte le attese e fare dei controlli di ripristino che internamente resettassero lo stato delle singole mele se quando ripartivano non erano inizializzate bene.

Ora funziona apparentemente tutto perfettamente, solo che sono o negato io o troppo difficile lui (non che fossi un campione anche al gioco originale game&watch), fatto sta che riesco solo a guadagnarmi il premio più scrauso, la mela, che fa pari con i soldi della partita, è anche previsto non vincere nulla, ma oltre la mela ci sono a salire tutti gli oggetti curativi. Vabè, vedremo chi riesce dove io sono negato XD (ok confermo, mio fratello ha fatto 33).

Ad ogni modo ora la demo è finita! Gli ultimi ritocchi per darle un aspetto postabile togliendo tutto il superfluo e posso postare. HURRA! Credevo davvero di non farcela a fare tutto e invece non solo ho fatto il sottogioco, ma pure la scenetta davanti al fuoco, e con 10 giorni di anticipo. Meno male che è stata prorogata la data del contest, altrimenti il secondo tabellone non avrebbe fatto parte della demo.

News dell'ultimo minuto XD, mi sono fatto il logo della "software house", del resto mi chiamano tutti cyborg... ecco il mio hucast di phantasy star online che da sempre mi fa da avatar, con un bel mezzo ingranaggio. Tutto inserito prima del title.



22 Ottobre 2009: Ho corretto una cosa che mi stava di traverso, i dialoghi del coniglio andavano a coprire Uzu, quindi ho rifatto tutti i baloon usando quello alto che ho usato anche per Uzu nella scena di intermezzo. Ho anche aggiunto un rumore al coniglio che zampetta, ora è tutto a posto.

Infine un'altra modifica. Anche Kano me lo aveva detto e VAL conferma, l'impatto è strano (le animazioni a scatti tipiche dei Game&Watch) e molti non sanno più cosa sono i Game&Watch (queste sono le cose che mi fanno sentire vecchio...). Bisogna far capire che i suoi e le animazioni sono una scelta stilistica retrò, non svogliatezza o non curanza, quindi il bianco e nero è necessario. E magari pure una cornice. Ho fatto un po' di prove, se mando tutto in b/n gli elementi si confondono, potrei fare le sagome nere, ma mi dispiace perdere le espressioni di Nono, quindi alla fine ho optato per fare il contrario dei G&W. Loro hanno i fondali colorati (è solo un foglio di sfondo al vetro e gli sprite neri a cristalli liquidi, io invece faccio lo sfondo in b/n e gli sprite li tengo a colori.

Programmato tutto e fatta la cornice, mi piace molto il contrasto come è venuto, vengono premuti anche i bottoni destra e sinistra. Ora è veramente tutto a posto.



Sistemo, zippo e uppo per la gioia dei miei fan :3